Beep 別冊
最強のメガ本登場！
BEEP!
メガドライブ
MEGADRIVE
Beep Edition
平成元年4月28日発行第5巻第7号通巻57号
昭和60年4月2日第3種郵便物認可
定価480円
豪華
メガプレゼント
メガパワーが暴発!!
ファンタシースターII徹底ガイド！
スーパー大戦略、スーパーリーグ完全研究！
サンダーフォースII MD 入門ガイド
その他新作先取り情報がいっぱい

おもいっきりセガしよう！

セガ・ハイテク図鑑・5

定価600円(税別) 112ページ

「イース」実践ガイド。
「孔雀王」全面攻略ガイド。
「熱球甲子園」徹底研究。
「ダブルドラゴン」完全攻略。
「ファイナル・バブルボブル」
ポイント攻略。

新マシン(ニュー)・メガドライブ
最新情報も満載！

好評発売中 定価各600円(税別)/B6判/112ページ

Vol. 1

ザ・プロ野球ペナントレース／アウトラン／赤い光弾ジリオン／ロレッタの肖像／スケバン刑事II／スペースハリアー ほか

エイリアンシンドローム／SDI／ファンタジーゾーンII／覇邪の封印／あんみつ姫／エンデューロレーサー ほか

Vol. 2

Vol. 3

アフターバーナー／ファンタシースター／スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド／オパオパ／ファミリーゲームズ ほか

サンダーブレード／Rタイプ／シノビ／天才バカボン／剣聖伝 ほか

Vol. 4

日本ソフトバンク出版事業部 TEL.03(230)7670

BEEP! MEGADRIVE

ゲームマシンを席巻したメガドライブの快進撃は、はてしなく続く。参入メーカーも加わってゲームソフトのラインナップもさらに充実。「BEEP！ MEGA DRIVE」では、人気沸騰中のファンタシースターIIの徹底攻略をはじめ、新作ソフトの紹介・攻略、そしてSTBからアレクの天空魔城までのラスト攻略と、盛りだくさんの最新情報を満載！ メガドライブの輝く未来は君の手にある!!

ファンタシースターII

スーパー大戦略

スーパーリーグ

サンダーフォースII MD

北斗の拳

メガドライブの未来は明るい

STAFF

Chief Editor 川口洋司
Editor 福田信之
Editors Staff 木川明彦(スタジオ・ハード)
Designer 小林高宏/富永三紗子/石原賢二
阿部泰二(studio203)/アートサプライ
星淳二/蝦名文伸(スタジオ・ハード)
Illustrator 外堀裕典
徳永健(スタジオ・ハード)
Photographer 蒲生晴夫/鬼頭栄次
Contributor トリー谷/ORIX光治(パルナス)/
竹田裕一郎/吉野家牛兵衛
木川存美(スタジオ・ハード)
Proofreading ㈲アレフ
Printing 大日本印刷株式会社
1989年6月1日発行

Cover Illust 佐藤敏巳・Cover Design 石原賢二

BEEP! メガドライブ

CONTENTS

PHANTASY STAR II

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

S T O R Y

少女アリサが魔王ラシークを打ち破ってからおよそ千年の月日が流れた。

その後、アルゴル太陽系はさらに発展を続け、巨大コンピュータマザーブレインがすべての星を管理し、人々は平和で豊かな暮らしを送っていた。

だが、ある日、不気味なバイオモンスター（悪性生物）が異常発生し始めた。平和な暮らしに慣れきった人々は、怪物たちの餌食と化した。

総督から、指令を受けたユーシスは、妹のネイとともにモンスターの秘密を探る旅を開始した！

O LOGUE

そのころ、僕は毎晩悪い夢にうなされていた。一人の少女が、巨大な悪魔のように禍々しい怪物と戦っているのだ……。僕は近くでそれを見ているのだが、動くこともできず、声も出せず、少女が魔物に痛めつけられるのをただ見ていることしかできないのだった……。

そして少女が力尽きようとしているところで僕は目が覚める。

ファンタシースターII モタビア全景 WORLD MAP

北の橋
シュレーン
オプタノ
グリーンダム
アリマーヤ
モタビア州都
パセオ
ニド
バイオシステム
ブルーダム
気象コントロールシステム
アメダス
イエローダム
ゼマ
ピアタ
レッドダム
クエリス
ウーゾ
ロロン

おはよう、ユーシス君。元気かね。
モタビアの総督である私の下で働いて、もう2年近くになる。今から私が君に頼むことは、これまでで最も大変な仕事になるだろう。なぜならばこれは、モタビアの未来に関わる重大なことだからだ。
君も知っているだろうが、このアルゴルはマザーブレインによって育てられてきた。私の総督としての仕事はマザーブレインの計画が順調に進むようにすることだった。私は、マザーブレインの行うことはまちがいないと信じてきた。
だが今、このモタビアにはびこっているバイオモンスターは、あまりにもひどすぎる。なぜバイオモンスターは生まれたのか、そしてそれを抑えるにはどうしたらよいのかをわれわれは自分で探さなければならない。
ユーシス君。君の使命はバイオシステムへ行って、そこにあるシステムレコーダーを取って来ることだ。そのデータを調べれば、バイオシステムがなぜモンスターを造り出してしまったのかがきっとわかるだろう。ユーシス君、君が無事システムレコーダーを取って帰って来ることを心から祈っているよ。では、また会おう！

夜明けのほの暗い部屋の中で、僕は言いようのない悲しみにとらえられ、こみあげてくる涙を必死にこらえるのだった。
僕の名前はユーシス。モタビアの州都パセオでエージェントとして働いている。僕は頭を振り、頭から夢を追い出そうとした。マザーブレインという巨大なメインコンピューターが世界を支配する現代において、夢などという曖昧なものにセンチメンタルになるなんて、ナンセンス以外のなにものでもない。世の中の出来事はすべてデジタルなデータに置き換えられるものなのだから……。
僕は窓を開け、朝の空気を吸い込んだ。すがすがしい空気が体の中を通り抜け夢にとらわれていた自分が洗い流されていくような気がした……。

PR

ネ イ

職業
無職
生年月日
AW1283.08.30

体力	14
精神力	18
すばやさ	25
幸運	10
器用さ	14
攻撃力	7
守備力	22

人間とモンスターの細胞をかけあわせて生まれた少女。そのため、行く先々でいじめられた。7ヵ月前、殺されかかっていたところをユーシスに助けられて以来、彼の妹として暮らすことになる。助けられたときはまだ子供だったが、わずか7ヵ月で急成長した。しなやかですばやい動きをする。

アーミア

職業
カウンタハンター
生年月日
不明

体力	20
精神力	27
すばやさ	23
幸運	9
器用さ	15
攻撃力	22
守備力	27

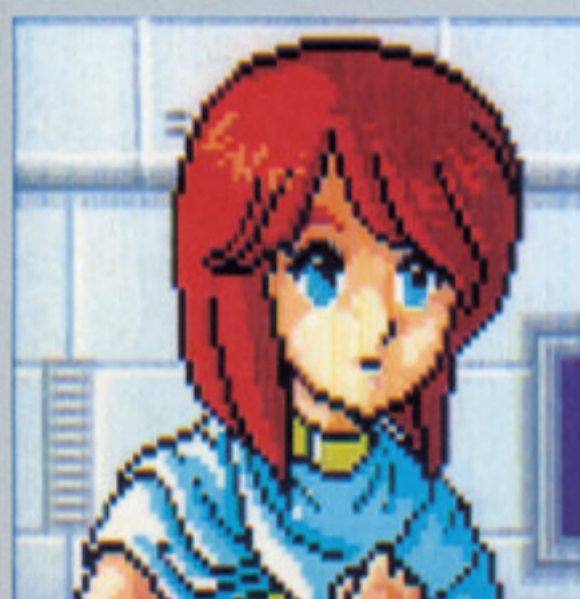
ハンターのなかにはその高い戦闘能力を悪用し、強奪や殺戮に走る者もいる。そんな悪のハンターを撃退するプロフェッショナル、それがカウンタハンターだ。アーミアもその一人。刃物の扱い(あつか)いに関して右に出る者はいない。年齢・出身地など一切不明、天涯孤独なおいたちのためか、人にやさしい一面ももっているという。

カインズ

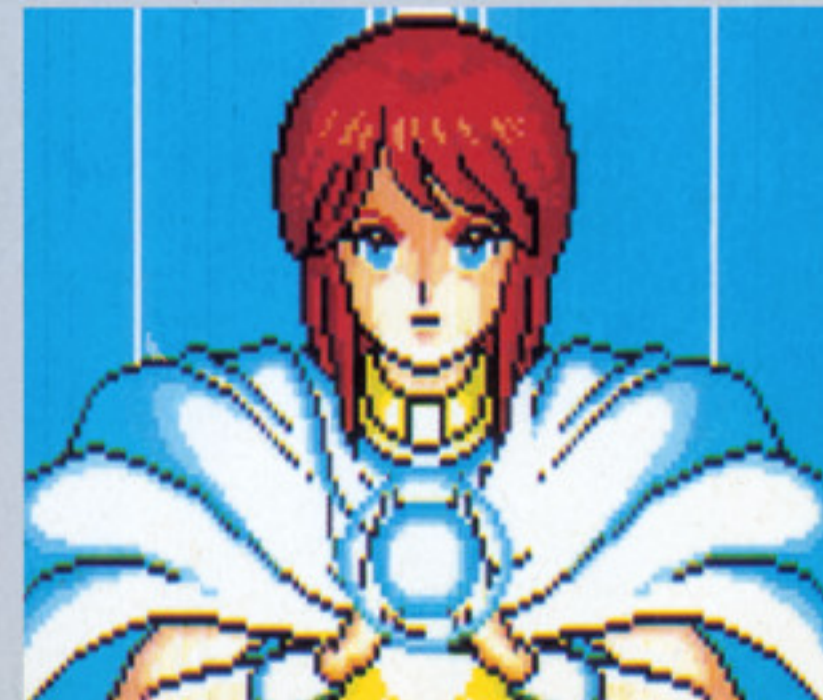
職業
ジャンク屋
生年月日
AW1263.12.09

体力	15
精神力	10
すばやさ	16
幸運	11
器用さ	8
攻撃力	16
守備力	18

かつてはエンジニア志望だったが、扱(あつか)うメカをすべて壊してしまう。そのため一時は学校をさぼり、ぐれていたこともあった。が、じつはアルゴルの世界すべてを愛していて、バイオモンスターの謎を解くために立ちあがった。特技(?)を活かして、メカタイプの敵を破壊していく。ネイにひそかに思いを寄せているらしい。意外に純情なのである。

アンヌ

職業
医者
生年月日
AW1261.04.26

体力	13
精神力	24
すばやさ	7
幸運	8
器用さ	16
攻撃力	14
守備力	11

モタビアのごく一般的な家庭に育ち、今年めでたく医者になることができた。職業柄、たくさんの悲劇を目のあたりにし、ユーシスたちと行動をともにすることにした。献身的な性格で自らの命を削ってでも、仲間を助けようとする。傷の治療や解毒がうまいが、戦いには向かない。メスや薬品で攻撃するていどである。だが、チームには欠かせない。

MAIN CHARACTERS

ユーシス

職業
エージェント
生年月日
AW1263.09.17

体力	20
精神力	28
すばやさ	17
幸運	13
器用さ	20
攻撃力	15
守備力	16

モタビア州政府のエージェント。総督のもとで数々の任務をこなしてきた。正義感が強く、心やさしい青年である。10歳のとき、宇宙船事故で両親を失って以来、たった1人で生きてきた。誰に教わったわけでもないのにソードの達人である。彼自身、多くの謎を秘めている。

ルドガー

職業
ハンター
生年月日
AW1249.07.01

体力	60
精神力	28
すばやさ	18
幸運	7
器用さ	12
攻撃力	40
守備力	24

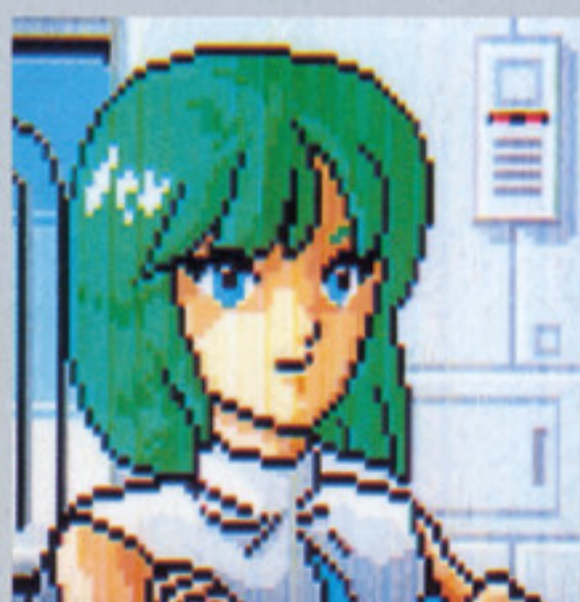
かつてはモタビア州軍の優秀な軍人であった。だが、バイオモンスターに妻子を惨殺され退役、プロのハンターとなる。武器の扱いにたけていて、使えないガンはほとんどない。特殊能力はないが強力な味方となる。妻子を失って、以来笑顔を忘れてしまったが、心温かく、突っ走りがちな若い仲間たちのストッパー役となっている。

ヒューイ

職業
学者
生年月日
AW1264.06.14

体力	14
精神力	26
すばやさ	10
幸運	6
器用さ	10
攻撃力	14
守備力	13

モタビア大学の秀才で、生物や薬品の第一人者。純粋な心の持ち主で、弱い動物や植物がバイオモンスターに無惨に殺されていくのに心を痛めていた。モンスターの性質や弱点を仲間の誰よりも早く見抜くことができ、的確な攻撃を加えられる。闘志はあるが、あまり強力な武器は使いこなせない。チームの参謀、といった役どころ。

シルカ

職業
泥棒
生年月日
AW1263.04.01

体力	18
精神力	10
すばやさ	17
幸運	12
器用さ	18
攻撃力	17
守備力	17

「私は風のシルカ、何ものにもとらわれない」が口ぐせの女盗賊。実はある大富豪の一人娘だったのだが、いつしか盗みのスリルを追い求める癖がついてしまった。そして、より以上のスリルを求めて、ユーシスの旅の一行に加わってくる。勝手気ままな性格で、時々ふらっとパーティからいなくなってしまう。彼女がいると、とりあえずアイテムが増える。

ITEM MANUAL

ファンタシスターIIに登場する武器、防具——のアイテムは120種ちかくも存在する。その入手法、使用法もまた様々である。

オカリナ

1度きりしか吹けないが、奇跡を呼び起こす。

たびのオカリナ

フィールド上で吹けば、一瞬で今までいた街へ戻れる。

まよいのオカリナ

ダンジョン内で迷ったら、これを吹け。外に一瞬で脱出できる。

しのびのオカリナ

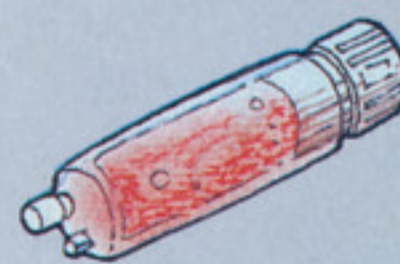
このオカリナを吹けば、一定時間弱い敵に遭遇しなくなる。

薬品

回復テクニックを覚えていないときは重宝。

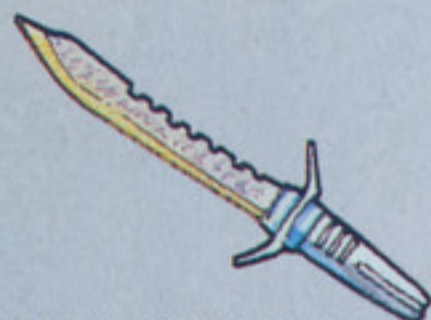
モノメイト

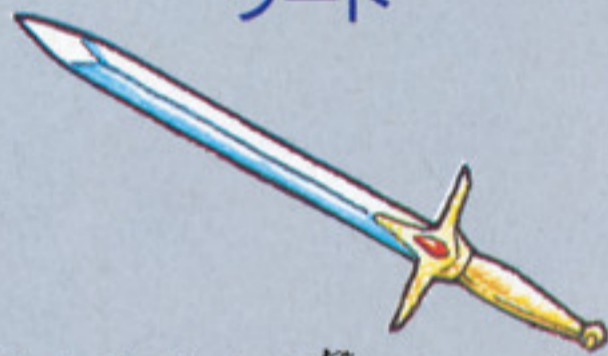
傷ついた体をいやしてくれる薬。さらに強力なディメイト、トリメイトがある。

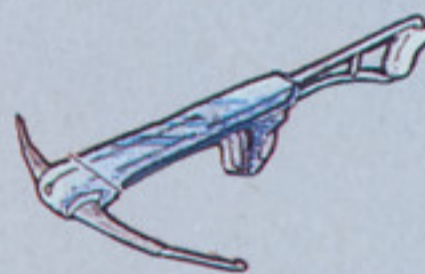
アンティポイズン

モンスターの攻撃により毒を受けてしまった場合、この薬品を使えば毒を消すことができる。

武器

片手型(タイプ)、両手型(タイプ)がある。防具と組合せて戦おう。

ナイフ

護身用の武器だ。軽く扱いやすいので女の子でも装備することができる。

ソード

破壊力の強い剣。だが、扱いにくいので剣の達人である主人公しか使うことができない。

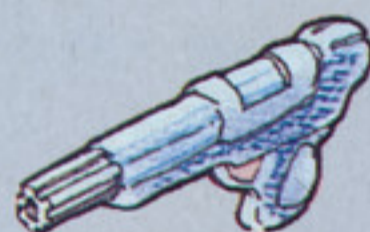
ボウガン

特殊鋼の矢を撃ち込む銃。反動の少ない銃なのでたいていの人が使える。両手で構えるタイプ。

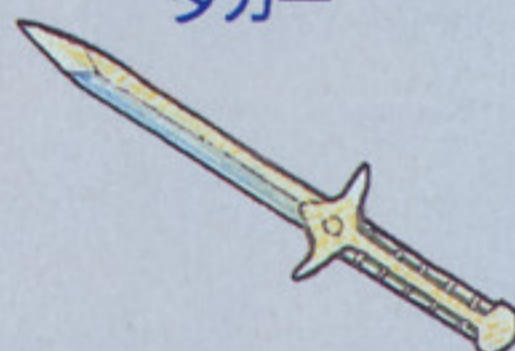
メス

本来は医療用なのだが、医者や学者は武器として使用することができる。

スライサー

特殊鋼の刃がついたブーメラン。扱いは大変難しくカウンタハンターしか使うことができない。

サイレントショット

医者と学者が使える武器。カートリッジに入った麻酔薬を敵に撃ち出しマヒさせる。

ダガー

細いタイプの剣。敵の急所に一点集中させればナイフよりも大きな効果を発揮する。

スチールクロー

鉄でできた爪。手につけて敵を切り裂く。ネイしか使うことができない。両手に装備させたい。

防具

頭、右手、左手、体、足に装備するのだ。

ヘッドギア

頭につける革製のバンド。ほとんどのキャラが装備できる。

リボン

ネイがつけると守備力が上がる。美しい織物で作られている。

クラウン

女性が頭に装備する防具。軽く、しかもかなりの守備力がある。

カーボンスーツ

日常着。着ないよりはマシ。ネイはこの服がキライだ。

カーボンベスト

炭素繊維でできている。ネイのお気に入りの服だ。

グラスマント

女性用の防具。グラスファイバー製の外とうである。

アーマー

いわゆる鎧。重いので誰もが装備できるものではない。

エスパドリュー

素足にはく布製の軽いくつ。動きやすいのでネイのお気に入り。

ナイフブーツ

爪先からナイフが飛び出す。守備力、攻撃力ともにアップ。

レザーシューズ

ごく一般的なくつ。だいたいの人が装備できるが守備力はない。

カーボンシールド

最も安い盾。値段の割には守備力はなかなか。男性用である。

カーボンエーメル

女性用のシールド。軽く、小さく作られている。

	アイテム名	値段	装備できる人								攻撃力	守備力	備考
			ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ			
オカリナ	たびのオカリナ	130											野外で吹けば、今までいた街へ戻ることができる。
	まよいのオカリナ	70											ダンジョンで迷ったときに吹けば、外へ出ることができる。
	しのびのオカリナ	280											これを吹けば、一定時間弱い敵に会わなくなる。
薬品	モノメイト	20											体力を20ポイント回復させる。たいていの道具屋で売っている薬。
	ディノメイト	60											体力を60ポイント回復させる。初期の戦いではあると便利。
	トリメイト	160											体力を完全回復してくれる。長旅にはぜひ持っていたい。
	アンティポイズン	10											モンスターから受けた毒を取り除いてくれる。野外の必需品。
	スターアトマイザー	1,000											その香りで体力を全回復させる。シルカがどこからか盗んでくる。
	ムーンアトマイザー	12,000											死んだ仲間を生き返らせ、体力を全回復。盗むに限る。
帽子・メット	ヘッドギア	120	●		●	●	●	●	●	●		3	簡単な防具。頭に装備する。パセオの防具屋で手に入る。
	リボン	80		●								3	ネイだけが装備できる不思議な防具。美しい織り物。
	グラスギア	430	●		●	●	●	●	●	●		8	グラスファイバー製のヘッドギア。オプタノで入手できる。
	シルバーリボン	380		●								12	銀糸で織られているリボン。オプタノの防具屋でどうぞ。
	シルバークラウン	470				●		●		●		14	女性用の防具。ピアタの防具屋で売られている。
	チタンギア	1,400	●		●	●	●	●	●	●		14	チタニウム製のヘッドギア。守備力はあるが高価。ゼマで入手可。
	チタンメット	3,700	●						●			16	チタニウム製のヘルメット。ゼマで入手できる。やはり高価。
	ジュエルクラウン	4,600				●		●		●		17	最強のクラウン。美しい宝石がちりばめられている。盗むに限る。
	ジュエルリボン	4,700		●								21	宝石が織りこまれた美しいリボン。ネイの最強防具。ピアタで入手可。
	クレセントギア	280			●							14	高い防御力を誇り、使うとギレスタと同じ効果がある。
	雪の冠	490				●						17	戦闘中に使えば、味方のまわりにバリアを張れる。デバンドと同じ。
	風のバンダナ	120								●		17	戦闘中に使えば、ザンと同様に敵を切り裂くことができる。
	虹のバンダナ	130						●				17	使えば味方の動きをすばやくするシュネラと同じ効果が得られる。
	ストームギア	630							●			17	戦闘中に使えば、ギザンと同様に敵を切り裂くことができる。
	ラコニアギア	28,000			●		●					27	アルゴル太陽系で最も硬い金属、ラコニアでできている。高価。
	ラコニアメット	29,000	●									19	超硬度のラコニア製ヘルメット。守備力は上がるが、超高級。
	ネイメット	0	●						●			50	ラコニアよりも硬い謎のヘルメット。デゾリス星のメノーブにある。
	ネイクラウン	0				●						48	最強度のクラウン。デゾリス星の都市メノーブにある。
	マジックハット	0	●									2	スクレにいる猫たちと話ができるという不思議な帽子。
	モジックハット	0	●									2	デゾリアンと正確な会話ができる翻訳機のような帽子。
	カーボンスーツ	128	●		●	●	●	●	●	●		4	パセオで売っている服。ネイはこの服を着るのをいやがる。

	アイテム名	値段	装備できる人								攻撃力	守備力	備考
			ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ			
服・鎧	カーボンベスト	120		●								4	パセオで売っているチョッキ。ネイはこの服がお気に入りである。
	グラスコート	300	●		●		●		●			8	グラスファイバー製の男性用コート。パセオで購入できる。
	グラスマント	420				●		●		●		8	同じくグラスファイバー製のマント。女性用でオプタノで手に入る。
	グラスベスト	280		●								6	オプタノで売っているグラスファイバー製のベスト。ネイ専用。
	チタンアーマー	5,600			●				●			24	クエリスで入手できるチタニウム製の本格的防具。
	チタンフィブリラ	6,300				●		●				28	軽くてじょうぶなチタニウム製のマント。クエリスで入手可能。
	チタンチェスト	5,400	●				●					21	チタニウム製の袖のない鎧。クエリスで入手することができる。
	セラミックアーマー	11,700			●				●			48	ピアタに売っている、セラミック製の鎧。かなり頼りになる。
	セラミックフィブリラ	12,400				●		●		●		56	セラミック製の特殊繊維を織りこんだマント。ピアタで入手可。
	セラミックチェスト	10,000	●				●					46	セラミック製の鎧。ピアタで手に入れることができる。
	琥珀(こはく)の法衣(ほうい)	170					●					20	戦闘中に使用すれば、ギレスタと同じ回復の効果がある。
	クリスタハーニッシュ	630			●				●			60	水晶のように輝く鎧。戦闘中に使えばグラブトと同じ効果がある。
	クリスタルフィールド	840				●		●		●		62	女性用の防具。戦闘中に使うと重力波を発して敵を押しつぶす。
	クリスタルチェスト	670	●									60	戦闘中に使うと、グラブトと同じ重力波を発する水晶のような鎧。
	ラコニアハーニッシュ	35,000			●				●			65	デゾリスはリュオンで手に入るラコニア製の硬い鎧。
	ラコニアフィブリラ	36,000						●				70	ラコニア製の繊維を織りこんだマント。ゾーサで入手できる。
	ラコニアチェスト	28,000	●									80	硬質のラコニア製の袖なしの鎧。デゾリスのリュオンで売っている。
	ネイハーニッシュ	0			●				●			95	見えない街・グアランにあるという最強の鎧。
	ネイフィールド	0				●				●		88	ラコニアよりも防御力のある幻の防具。グアランにあるという。
靴・ブーツ	レザーシューズ	240	●		●	●	●	●	●	●		3	革でできたごく普通のくつ。ネイはいやがっている。ゼマで買える。
	エスパドリュー	180		●								3	布製の軽く動きやすいくつ。ネイのお気に入りである。
	レザーブーツ	1,000	●		●	●	●	●	●	●		7	革製の長ぐつ。ただのくつよりはマシか？ゼマで入手可。
	ナイフブーツ	4,200		●				●			7	7	クエリスで売られている。つま先からナイフが飛び出る。
	ロングブーツ	6,800						●			5	7	カウンタハンター用の武器にもなるブーツ。ピアタで売られている。
	ハイルザムブーツ	9,800				●				●		7	アウクバルで売られている女性用の寒冷地ブーツ。
	シュネラブーツ	7,500						●		●		7	すばやさがアップするブーツ。ゾーサで売られている。
	ガーダブーツ	12,400	●		●		●		●			15	守備力ナンバー1のブーツ。リュオンで売られている。
	カーボンシールド	540	●		●		●		●			15	男性用の盾。値段のわりに高い守備力が得られる。パセオで入手可。
	カーボンエーメル	420				●		●		●		7	女性用の盾。軽く小さく作られている。パセオで売られている。
	グラスシールド	1,200	●		●		●		●			15	グラスファイバー製の盾。オプタノで売られいる。

種別	アイテム名	値段	ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ	攻撃力	守備力	備考
			装備できる人										
盾	グラスエーメル	1,360				●		●		●		17	グラスファイバー製の女性用盾。ゼマで売られている。
盾	ミラーシールド	4,800	●		●		●		●			32	鏡のように輝く盾。ゼマで売られている。
盾	ミラーエーメル	5,120				●		●		●		30	女性用の盾。クエリスで売られている。
盾	セラミックシールド	8,300	●		●		●		●			39	セラミック製の強固な盾。クエリスで売られている。
盾	セラミックエーメル	9,700				●		●		●		40	セラミック製の盾。大変強固。デゾリスのアウクバルで入手可。
盾	静謐(せいひつ)の盾	1,200					●		●			32	戦闘中に使うと、ギレスタ同様に傷が回復する。
盾	グリーンスリーブ	840						●				63	腕につける防具で、これを戦闘中に使うとシンバロの効果がある。
盾	誠意(せいい)の袖	720								●		59	腕につける防具。戦闘中に使うとギレスタ同様に体力が回復。
盾	ラコニアエーメル	12,000				●		●				68	強固な金属ラコニアで作られている。リュオンで売られている。
盾	ラコニアシールド	13,000			●		●		●			85	超硬度のラコニアで作られた盾。リュオンで売られている。
盾	ネイシールド	0					●		●			95	最硬度のシールド。見えない都市ナバールで手に入るという。
盾	ネイエーメル	0						●		●		118	最高の強度を誇る防具。ナバールのどこかにあるという。
刀・剣	ナイフ	100	●		●	●	●	●	●	●	5		パセオで手に入る。護身用で、ネイ以外は全員使える。
刀・剣	ダガー	200	●		●		●		●	●	8	1	ナイフより強力。細身でよく切れる。パセオで手に入る。
刀・剣	メス	180				●	●				7		医療用だが武器としても使える。パセオで売られている。
刀・剣	スチールクロー	80		●							7	2	パセオで売られているネイ専用の鉄のツメ。できれば両手に欲しい。
刀・剣	ブーメラン	480						●			12		アーミアが最初から持っているが、クエリスでも売っている。
刀・剣	スライサー	2,000						●			17		アーミアお得意のブーメランの強化バージョン。ゼマで入手可。
刀・剣	ソード	1,200	●								36	8	両手で構える強力な剣。アリマーヤで手に入る主人公専用。
刀・剣	ムチ	1,400						●			20	2	ゼマで手に入る。似合うのはやはりアーミアおネエサマ。
刀・剣	セラミックソード	3,200	●								60	10	ソードより強力。やっぱり主人公専用。ゼマで売っている。
刀・剣	セラミックナイフ	2,800	●		●	●	●	●	●	●	20	3	ナイフの4倍の攻撃力。守備力もそこそこ。ネイ以外全員使用可。
刀・剣	セラミッククロー	1,200		●							27	2	ネイ専用のツメ。強力バージョン。オプタノで入手可。
刀・剣	レーザースライサー	6,700						●			30		アーミア専用、スライサーの強力バージョン。クエリスで手に入る。
刀・剣	レーザーソード	5,400	●								100	18	ユーシスの専用の武器。パワーはソードの約3倍。ピアタにあるぞ。
刀・剣	レーザークロー	3,100		●							38	3	ネイ専用のツメ。超最強力バージョン。クエリスで入手可。
刀・剣	レーザーナイフ	4,400	●		●	●	●	●	●	●	28	5	ナイフ系の最強バージョン。アウクバルで手に入る。
刀・剣	怒りの剣	280	●								116		名前のイメージがそのままこの剣のパワーだ。おっそろしく強力。
刀・剣	ファイアスライサー	340						●			36		スライサー系はアーミアにおまかせ。ブーメランの倍以上のパワー。
刀・剣	火炎の杖	670				●					32	11	アンヌが使う。フォイエと同クラスのダメージを敵に与える。

	アイテム名	値段	装備できる人								攻撃力	守備力	備考
			ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ			
	ラコニアスケール	16,800					●		●		40	8	ヒューイとカインズ使用可。ゾーサにて入手できるぞ。
	ラコニアダガー	18,400								●	45	7	どろぼーさんのシルカちゃん用。リュオンで売ってるよ。
	ラコニアスライサー	24,000						●			42		硬度の高いラコニア製のスライサー。ゾーサで売られている。
	ラコニアソード	22,000	●								124	14	ラコニア製の強固な剣。リュオンで手に入れることができる。
	ネイソード	0	●								150	48	アルゴル太陽系最強の剣。見えない都市イクトーで手に入るらしい。
	ネイスライサー	0						●			60		最強のスライサー。見えない都市イクトーに隠されているという。
銃火器	ボウガン	300	●		●		●		●		16		反動の少ない銃。両手で構えなければならない。パセオで入手可。
銃火器	ソニックガン	640	●		●		●		●		17		片手で撃つことができる。パセオで手に入れられる。
銃火器	ショットガン	800			●				●		20		炸裂弾を打ち出す銃。両手で構えるタイプ。アリマーヤで入手可。
銃火器	サイレントショット	920				●					20		麻酔薬を発射する銃。クエリスで売られている。両手で構える。
銃火器	ポイズンショット	1,700				●	●				15		毒薬を発射する銃。片手で撃てる。ゼマで売られている。
銃火器	アシドショット	4,800				●	●				25		強酸性の液体を発射する銃。クエリスで売られている。
銃火器	カノン	2,200			●				●		36		大口径の銃。両手で構えなければならない。ゼマで売られている。
銃火器	バルカン	12,600			●						56		弾丸を連射する銃。両手で構えるタイプ。ピアタで入手可。
銃火器	レーザーショット	6,200			●				●		40		レーザー光線を発射する銃。両手で構える。アウクバルで入手可。
銃火器	レーザーカノン	20,000			●						60		高出力のレーザーガン。両手で構える。リュオンで入手できる。
銃火器	パルスカノン	32,000			●						70		連射可能なレーザーガン。両手で構える。アウクバルで入手可。
銃火器	パルスバルカン	48,000			●						76		破壊力抜群のパルスガン。両手で構える。ゾーサで入手できる。
銃火器	ネイショット	0			●						120		アルゴル太陽系最強の銃。イクトーに隠されているという。
ETC	ビジフォン	3,000											これを持っていれば、データメモリーといつでも連絡がとれる。

断て！撃て!!斬れ!!!
アイテムによるアクション

戦闘シーンでの壮絶なアクションがP.S.IIの醍醐味だ。すべての武器による攻撃が、リアルなアニメーションで描かれている。ヒーローたちの必殺フォールドを見よ！

ユーシスは剣の達人だ。戦闘メカミソランオメガも一刀両断してしまうのだッ!!

カウンタハンター・アーミアの武器は、スライサーだ。鋭い刃がホイッスルを斬り裂く。

元軍人のルドガーは、ほとんどの銃を使いこなせる。モスキートにショットガンの散弾が炸裂!!

戦闘中に武器として使える道具もある。ストームギアはキザンと同じ威力をもっている。

TECHNIQUES MANUAL (テクニック マニュアル)

テクニックとは、工業や医療に使われる超能力。戦闘にも十分利用できる。

攻撃テクニック

テクニック名	消費TP	対象	効果	使用できる人 ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ
フォイエ系			空気中の酸素を敵の周囲に集めて発火させるテクニック。本来は医療用として、酸素吸入のために開発されたものである。								
フォイエ	2	敵1	敵に15ダメージ	●			●	●	●	●	●
ギフォイエ	6	敵1	敵に40ダメージ	●				●			●
ナフォイエ	12	敵1	敵に130ダメージ	●							
ザン系			空気を急激に移動させることにより、大気中に真空の部分（一種のカマイタチ）を発生させるテクニック。本来は工業用に開発された。								
ザン	4	敵1グループ	それぞれ20ダメージ	●				●	●	●	●
ギザン	7	敵1グループ	それぞれ30ダメージ	●				●		●	●
ナザン	11	敵1グループ	それぞれ100ダメージ	●							●
グラブト系			瞬間的に強い重力波を発生させ、敵の体を一瞬のうちに押しつぶす。本来は工業用、物理学実験用に開発されたものである。								
グラブト	8	敵全	それぞれ20ダメージ	●			●	●		●	●
ギグラブト	12	敵全	それぞれ40ダメージ	●			●	●			●
ナグラブト	20	敵全	それぞれ80ダメージ								●
グランツ系			強力な光線を発するテクニック。ユーシスだけが使用する。原理はいまだに解明されていない。アルゴル太陽系外の未知の文明のものか!?								
グランツ	6	敵1	敵に30ダメージ	●							
ギグランツ	13	敵1	敵に80ダメージ	●							
ナグランツ	20	敵1	敵に150ダメージ	●							
シフタ	5	自分	戦闘能力UP						●		
ファンビア	2	自分	敵のHPを奪い取る						●		
エイジア	4	メカ1グループ	メカそれぞれに23ダメージ							●	
プロセダン	8	メカ1	メカを一瞬のうちに破壊							●	
コンテル	6	メカ1	メカの特殊攻撃を封じる							●	
シーザス	6	生物1	生物一匹の特殊攻撃封じ					●			

区分	テクニック名	消費TP	対象	効果	ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ
攻撃テクニック	**ガージ系**			メカを爆発させるテクニック。本来は工業用に開発されたもの。戦闘中のメカ1機に対して効力を発揮する。								
	ガージ	1	メカ1	メカに20ダメージ							●	
	ギガージ	5	メカ1	メカに60ダメージ							●	
	ナガージ	15	メカ1	メカに150ダメージ							●	
	サガージ系			ガージ系がより強力になったテクニック。戦闘中すべてのメカに対して効力を発揮。これを使えば、メカは続々と爆発していく。								
	サガージ	3	メカ全	それぞれに20ダメージ							●	
	ギサガージ	15	メカ全	それぞれに60ダメージ							●	
	ナサガージ	27	メカ全	それぞれに150ダメージ							●	
	ジェネラ系			生物の成長を早めるテクニック。生物を急激に老化させ、動物なら歳をとって力が弱くなり、植物なら枯れ始める。本来は農業用である。								
	ジェネラ	1	生物1	生物に20ダメージ					●			
	サジェネラ	3	生物全	それぞれに20ダメージ					●			
	ボルト系			神経の働きを停止させ、生物を死亡させるという恐しいテクニック。本来は、麻酔用に開発された医療テクニック。								
	ボルト	8	生物1	生物に死					●			
	サボルト	16	生物1グループ	生物1グループに死					●			
防御テクニック	**シューツ系**			味方の運動神経を高め、すばやさをアップ。守備力が高くなる。本来は、脳の研究用に開発されたものだ。								
	シューツ	3	味方1	味方のすばやさをUPする				●				
	サシューツ	8	味方全	味方のすばやさをUPする				●				
	ドランク	2	生物1	生物に攻撃のミス誘発					●			
	リミタ	3	生物1	生物をマヒさせる					●			
	シンパロ	4	生物全	生物が逃げだす					●			
	フォルサ	2	メカ1グループ	メカの攻撃ミス誘発							●	
	リミテ	3	メカ1	メカを動けなくする							●	
	デバンド	4	味方全	バリアをはる				●				

	テクニック名	消費TP	対象	効果	使用できる人							
					ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ
回復テクニック	**シュネラ系**			戦闘中の動きをよりすばやくするテクニック。シューツ系の発展型と思われる。								
	シュネラ	2	味方1	味方のすばやさをUPする						●		
	サシュネラ	6	味方全	味方のすばやさをUPする				●				
	レスタ系			戦いで受けた傷を急速に回復させる医療用のテクニック。味方1人に対して効力を発揮する。								
	レスタ	3	味方1	味方のHP20回復	●	●		●	●			●
	ギレスタ	7	味方1	味方のHP60回復	●			●	●			●
	ナレスタ	13	味方1	味方のHPが最大まで回復				●				
	サレスタ系			傷を急速に回復させる。味方全員に効力を発揮するのでレスタよりも高度なテクニックである。専門家である医者だけが使用できる。								
	サレスタ	13	味方全	それぞれHP20回復				●				
	ギサレスタ	29	味方全	それぞれHP60回復				●				
	ナサレスタ	53	味方全	それぞれMAXまで回復				●				
	サークラ系			自分の命を与え、傷ついた仲間を救うという自己犠牲的テクニック。古くから開発されていたが、その性質上使用されることはまれである。								
	サークラ	1	味方1	味方を回復させる		●		●				
	ナサークラ	1	味方全	自分は身代りになって死ぬ		●		●				
	アンティ	2	味方1	毒消し				●				
	リバーサー	30	味方1	味方を蘇生させる	●			●				
ETC	リューカー	8	味方全	前にセーブした町まで戻る	●							●
	ヒーナス	4	味方全	ダンジョンから脱出する	●							●

謎のテクニック？ メギドとムシカ

最終破壊テクニック・メギド

内なる怒りや悲しみをエネルギーに変えて、外部に開放するテクニック。すさまじい破壊力で味方にまでダメージをおよぼす。その原理はいまだに謎である。

誰でもミュージシャン・ムシカ

オプタノの町のはずれに住む音楽家・アバンチーノ先生にレッスンを受けると、ピアノが上手になり、ムシカというテクを教わる。けっこう重要なんだな……。

モンスターマニュアル

MONSTERS MANUAL

ユーシスたちの前に立ちふさがるバイオモンスターとメカを大紹介。

毒蛇系

毒でマヒさせる。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ポイズナー	5	19	4	2	25	12	70
ポイズンドアロー	31	51	18	13	42	21	60
ポイズンファング	182	194	49	28	74	66	60

ペドラ系

エネルギー波で攻撃。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
フライングペドラ	49	88	32	24	35	22	20
センチペドラ	127	139	48	31	46	42	10
グリティペドラ	357	337	75	48	76	91	10

リッカー系

毒で体力を奪う。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
リッカー	7	10	5	7	28	12	20
フェイスリッカー	30	36	17	13	42	24	20
スカルリッカー	266	180	46	32	77	76	20

ロット＋キャリア系

寄生体ロットが不気味。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
キャリア	9	16	6	10	31	17	30
チョーキンロット	101	124	36	29	63	54	30
ラストロット	311	254	57	42	85	95	30

ホイッスルタイプ

集団で出現する小ロボ。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ホイッスル	470	84	37	5	68	82	70
インフォーマー	689	142	58	8	68	125	70
トレーサー	2	0	9	8	10	20	100

アント系

初期の経験値稼ぎ用。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
バイティングアント	3	5	3	4	23	9	70
アームドアント	26	34	12	16	48	23	70
パンツァアント	83	99	30	27	65	45	60

モスキート系

血を吸う蚊の怪物。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
モスキート	3	5	2	4	23	9	60
ギガモスキート	15	27	13	13	36	18	50
グランモスキート	78	99	31	26	58	47	40

スフィア系

レスタを使う奴もいる。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
スピニンスフィア	7	16	9	10	16	14	20
ファンシスフィア	40	77	29	23	18	37	30
ビジョンスフィア	156	184	48	39	28	76	20

フェンサー系

ハエによく似た怪物。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
フェンサー	5	9	4	7	25	10	70
マスタフェンサー	26	34	17	15	39	27	80
エムゴフェンサー	111	139	41	31	66	60	70

リーチ系

口から破壊光弾を発射。ダメージ大。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ヒルド	47	49	20	6	44	26	30
ベリッチリーチ	137	144	37	8	63	46	40
ボミテングリーチ	327	274	65	10	88	122	50

カバー系

細胞分裂して増殖することもある。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
バスカバー	12	18	8	10	24	17	10
マンカバー	57	60	15	10	34	52	20
プラネットカバー	371	260	26	10	60	163	20

デッドウッド系

手にもっている棍棒でなぐりかかる。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
デッドウッド	141	167	45	6	71	50	70
ブロックヘッド	261	293	59	8	90	80	80
フェイリア	306	358	68	10	98	90	70

グラス系

カマで攻撃。スロータラは死のテクを使う。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
グラスキラー	7	15	8	5	23	10	40
グラスアサッシン	37	69	28	18	40	26	30
グラススロータラ	301	256	64	50	60	80	20

アメボイデ系

マヒ攻撃が得意。ミキサメーベは分裂する。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アメボイデ	12	22	11	10	10	13	60
シュライムゼレ	48	67	26	10	20	42	70
ミキサメーベ	231	218	55	10	20	96	60

ポリツァイタイプ

左手のガンが武器。AXはマヒ攻撃をする。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ポリツァイ	568	160	50	10	33	85	70
ポリツァイAX	855	240	87	10	50	118	80
ポリツァイSS	2	0	12	5	30	25	100

カイト系

マヒ攻撃。体力回復。しぶとい攻撃が得意。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
カイトカインド	266	256	58	77	62	67	70
レプタイルカイト	351	440	79	80	70	92	80
カイトドラゴン	349	475	84	85	74	113	80

妖狼(ウルフ)系

炎のような体毛をもった狼。すばやい。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ブリザーダ	261	218	54	15	79	72	80
バーンウルフ	412	382	78	16	101	112	80
ワレアウルフ	471	455	85	17	109	145	80

ネオ系

全員の頭上から破壊弾をばらまいてくる。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ネオカイトニア	49	88	29	32	20	52	50
ネオニルソニア	330	315	67	45	40	120	60
ネオベネティテス	501	481	83	58	45	175	30

シーシア系

眠り攻撃や守備力を下げてくる。水辺に出現。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
シーシザース	42	58	22	17	47	16	80
シーシア	206	115	59	47	93	88	90
シーシアロード	302	282	69	17	101	98	90

魔猫系

女性の姿に似ている。ネイのプロトタイプか。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アイルーロス	276	236	61	22	50	67	60
リュンクス	481	430	79	35	55	132	50
パンテーラ	521	481	86	38	65	182	40

デホタイプ系

ダンジョン内に配置されている砲台メカ。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
デホ	718	213	55	10	67	137	40
ホズイトデホ	1,014	259	67	15	78	159	40
イッポデホ	1,149	319	80	15	85	176	40

クーリータイプ

大型の機動メカ。かなりタフな奴。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
クーリー61	1,118	176	91	51	63	161	60
サボキャップ	1,476	124	106	54	73	194	40
ミネラロジスト	1,986	189	121	56	88	216	30

アイソールタイプ

バルカン砲と3点粒子砲が主兵装。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アイソール	845	462	61	80	48	136	50
ヘビーソルジャー	2,087	702	84	92	58	190	40
グランバスター	3,358	914	104	98	68	215	50

A-EYEタイプ

無敵のアーミーアイを筆頭に強敵ぞろい。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アーミーアイ	2	0	35	104	38	3,000	0
トレーサベース	1,773	864	119	104	45	261	70
ポリンスペクター	2,395	124	141	122	70	306	20

サットタイプ

瞬時に変型し、地対地ミサイルを発射!!

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
サットマン	627	276	46	68	35	65	90
サットボーイ	889	399	71	84	43	85	80
サットサット	1,110	517	86	95	58	105	90

ミゾランタイプ

目のような部分から怪光線を発射する。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ミゾランガンマ	687	205	68	5	90	152	80
ミゾランシグマ	960	312	88	17	108	184	70
ミゾランオメガ	1,279	340	102	20	125	215	80

バンブータイプ

突如のびあがり、目から破壊光線発射!

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
バンブー	707	197	64	3	68	148	80
バンブートゥイグ	1,057	278	84	14	88	158	70
バンブードール	1,279	329	108	16	93	208	80

巨鳥系

翼の衝撃波が武器。眠り攻撃をするものも。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アウルデゾリア	1,832	116	105	36	40	112	80
スカイレティーア	2,283	287	129	62	68	129	80
マレフィックアイ	2,701	397	141	79	93	145	80

毒兎系

内臓を飛ばして攻撃。毒を使う。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ダーティアンゴラ	1,724	270	70	8	75	153	40
スポイルラビット	2,238	364	108	10	80	167	40
スニフィラビット	2,820	480	116	16	85	203	40

ムソオル族

ふくみ針を使う。マヒ攻撃が得意。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ムソオル	2,955	124	90	8	58	184	80
サコフ	4,072	166	107	15	88	198	80
モソロフ	4,737	189	120	26	103	215	80

バンタイプ

飛行メカ。2門の砲と機首のレーザーが武器。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
バン	1,259	596	93	83	55	197	10
バンリーダー	1,624	747	108	95	63	239	20
アイレティーア	2,709	1,080	168	144	90	360	30

エイプ系

いきなり立ち上がり爪で攻撃。レスタを使う。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ハングリーエイプ	1,778	193	94	6	98	128	80
ラスカルモンキー	2,178	239	98	8	103	155	80
ドロールモンキー	2,684	252	104	12	83	191	80

マンモス族

PS Ⅰのマンモスが進化した姿。体力がある。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ネオマンモス	1,887	840	137	63	43	187	80
ネオビッグノーズ	2,448	907	163	69	65	187	80
デゾリアマンモス	3,391	918	193	70	95	187	80

ドラゴン族

これも古い種族。攻撃力はかなりのものだ。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
アーキドラゴン	9,584	159	254	67	100	276	50
ドラゴンダウト	8,355	214	223	63	118	262	40
ドラゴンヘイト	6,747	197	213	59	108	259	60

妖炎族

火炎の波状攻撃。経験値は高いのだが強敵。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ファイアレムレス	8,446	181	195	102	98	256	10
ストームレムレス	10,097	218	215	118	120	296	20
キングレムレス	13,944	245	248	129	135	333	60

親衛隊

最強の攻撃力を誇る。守備力だけは低い。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ダ・ケルム・ラー	9,805	151	218	8	78	352	30
ルン・フィン・ガ	11,399	202	256	16	90	358	40
ギ・ル・ザーク	12,248	236	274	16	90	364	30

魔剣族

空飛ぶ剣。デスロウナーは死のテクを使う。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
リビングブレード	6,195	168	209	47	90	292	10
クライブリンガー	5,852	206	229	23	113	330	20
デスロウナー	6,897	231	192	23	128	290	10

影　族

実体のない魔物。しつこく逃亡は困難。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
ダークサイド	3,978	162	154	13	85	283	10
デスインバーター	4,942	197	174	15	108	324	10
シェイドシフター	5,765	227	190	17	125	365	10

魔術師

数千年前より生き続けている種族。

名前	経験値	メセタ	攻撃力	守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
カオスソーサラー	3,390	116	92	16	63	163	30
イリュージュニス	4,424	155	107	18	80	204	70
イマジオメイジ	5,694	223	177	18	123	238	30

ATACK OF MONSTERS

連続写真によるモンスターの攻撃方法

モンスター1体1体にも個性的な必殺技がある。驚くべき変形を遂げ、繰り出されてくる攻撃の数々。連続写真で大紹介!!

アームドアント

背中の羽根が開き、不気味な尻尾が出現。噴き出す赤い毒液!!

ポイズナー

画面に向かって突き立てられる毒の牙。こいつを食らうと麻痺するぞ。

ラストロット

キャリアに寄生したキノコの怪物。外皮がベリベリめくれあがるぞ!

ハングリーエイプ

普段は石仏風でおとなしそう。けど攻撃は鬼神のごとし! コワイよ〜。

ちょっとマヌーに頭ポリポリ。これでHPが上がるというから驚き!

シーシアロード

カニ型モンスターは、突如のび上がり巨大なハサミで攻撃してくる!

スポイルラビット

ギョエーッ! こいつぁ物体Xか。不気味さナンバーワンの腐れウサ公!

アイレティーア

重量級攻撃メカ。機首を変形させてシューティング・フォーメーション。

サットマン

派手さならコイツが一番! 地対地ミサイルが頭に突きささるッ!!

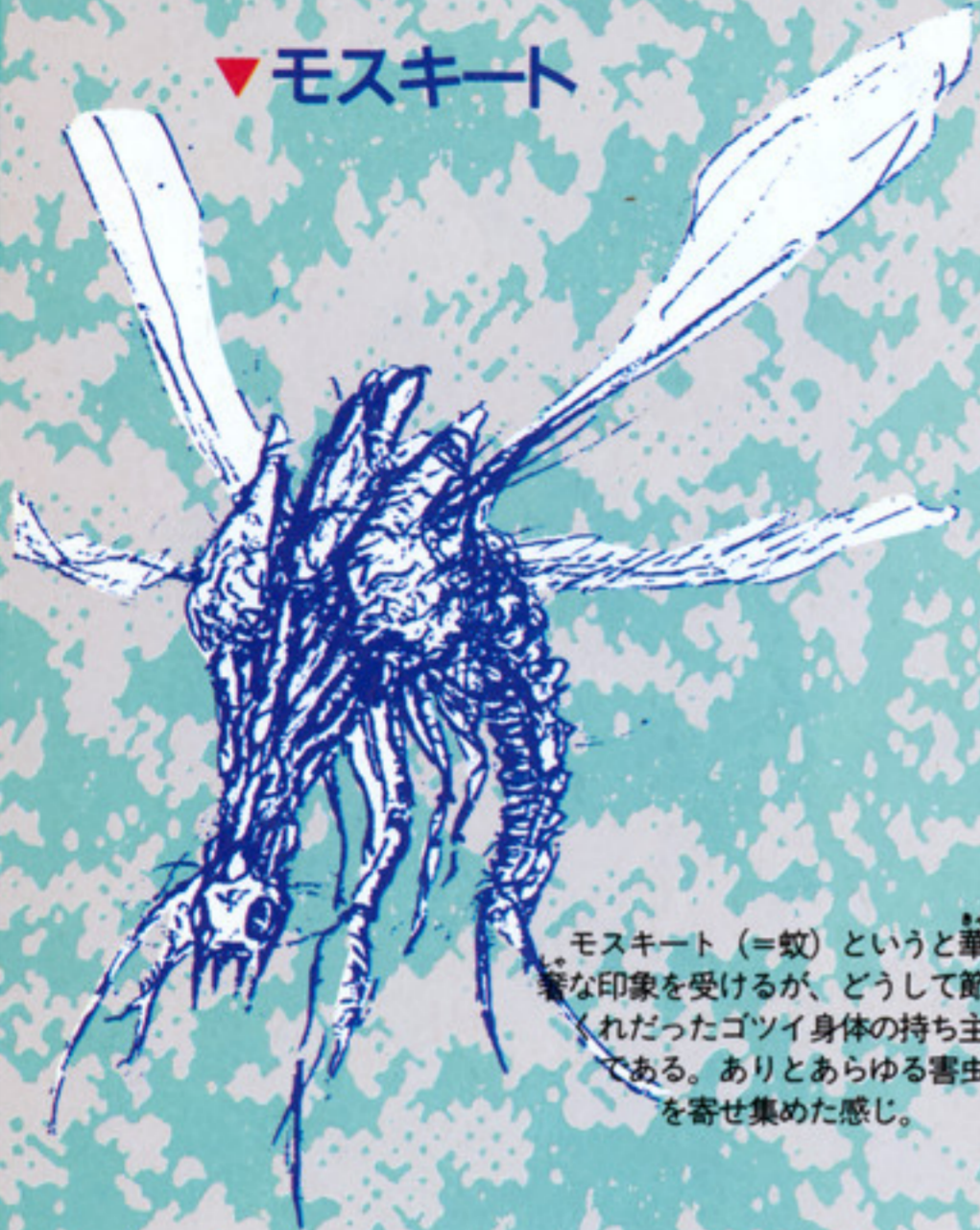
ダークサイド

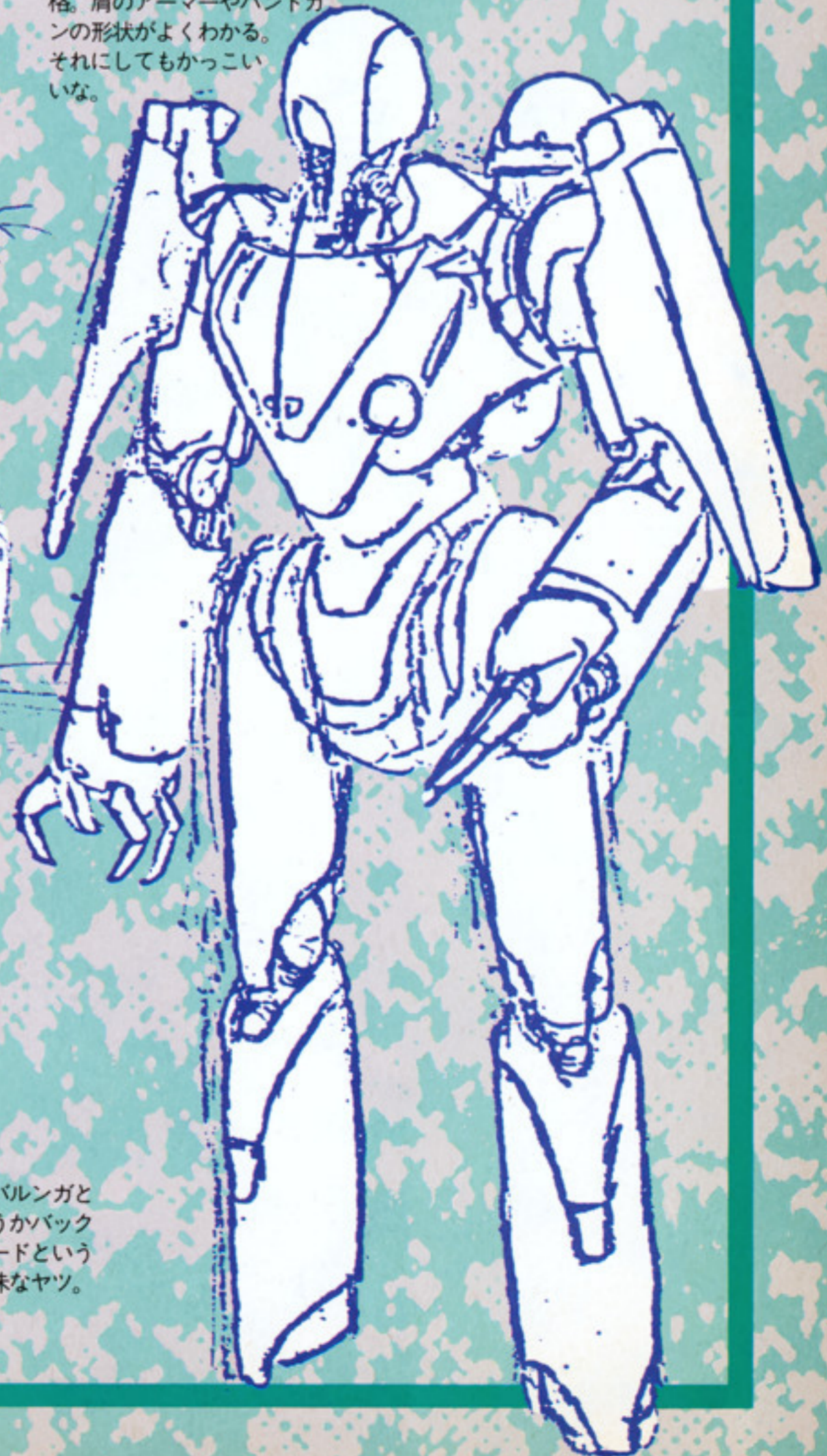
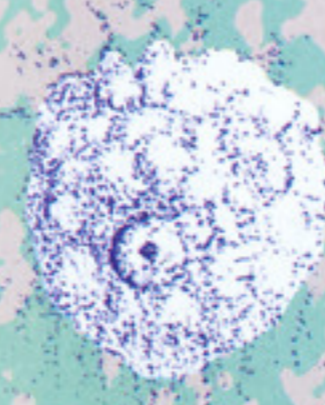
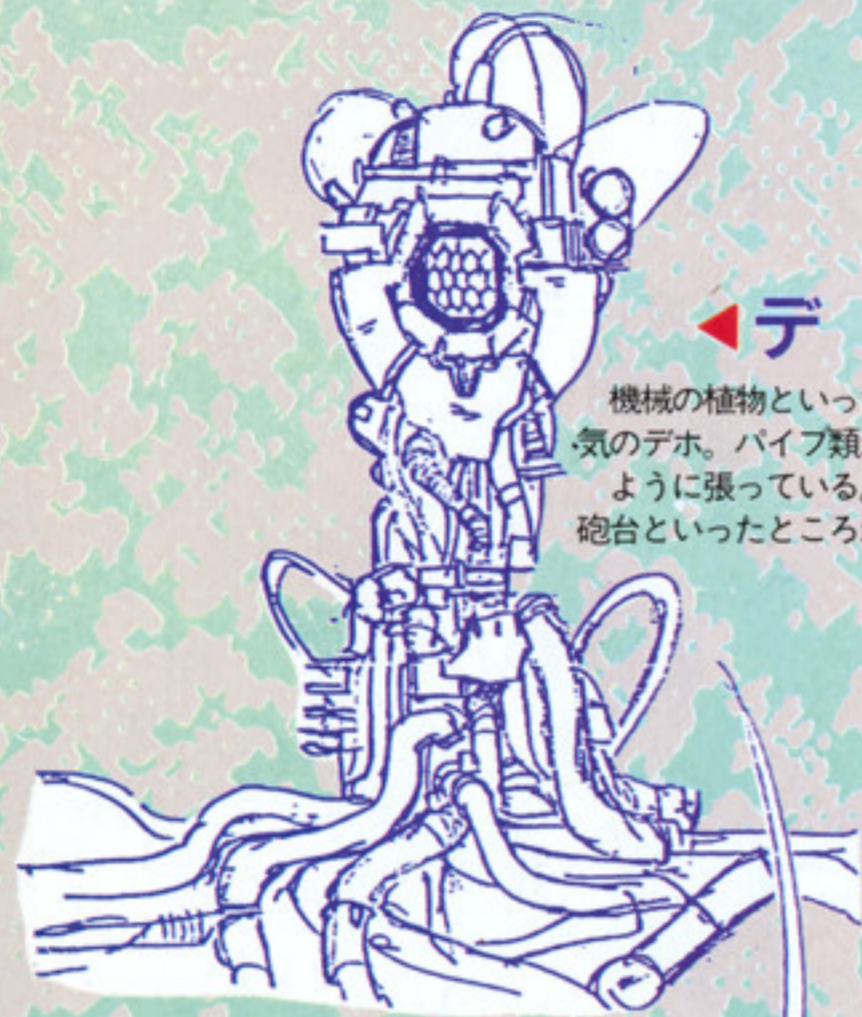
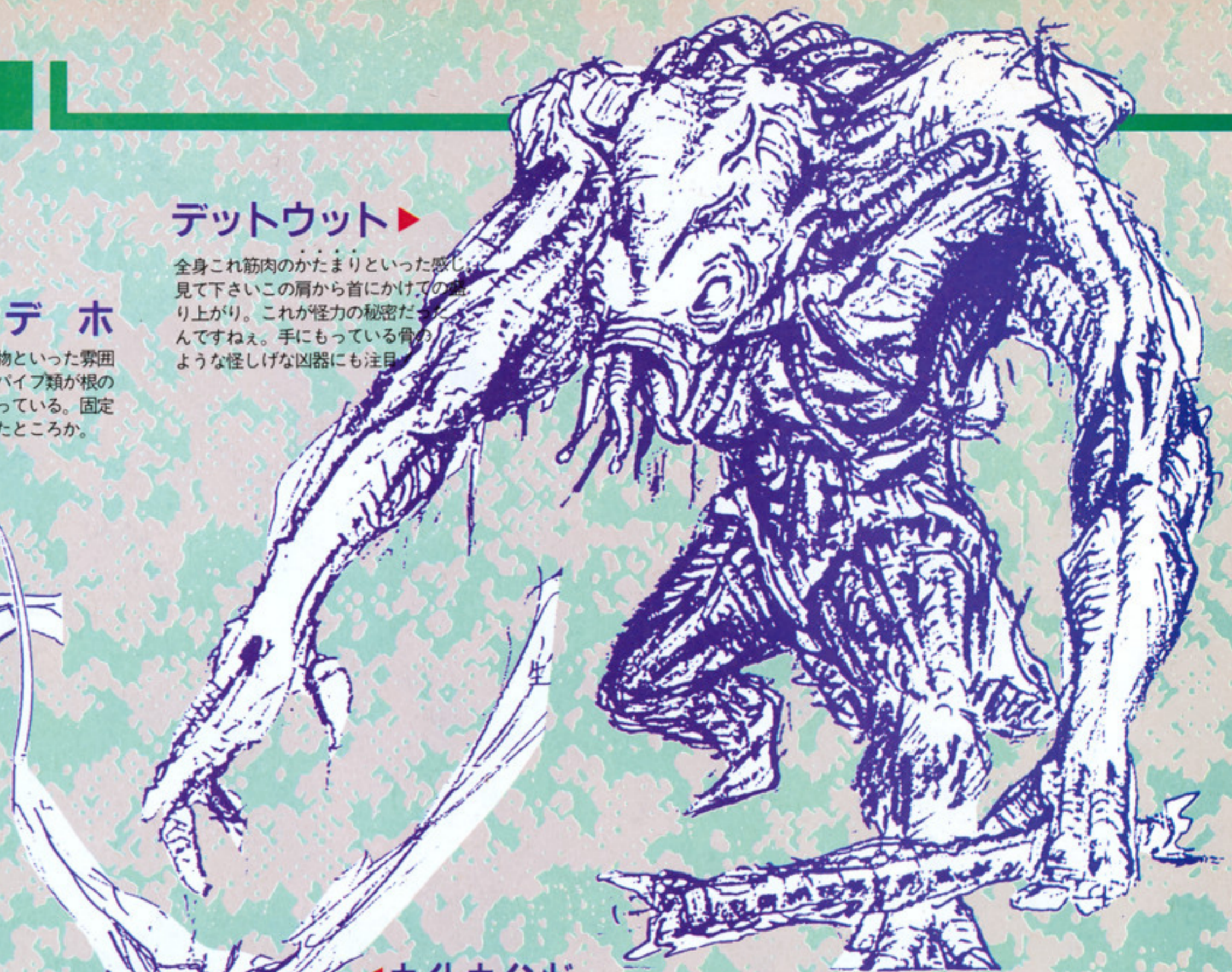
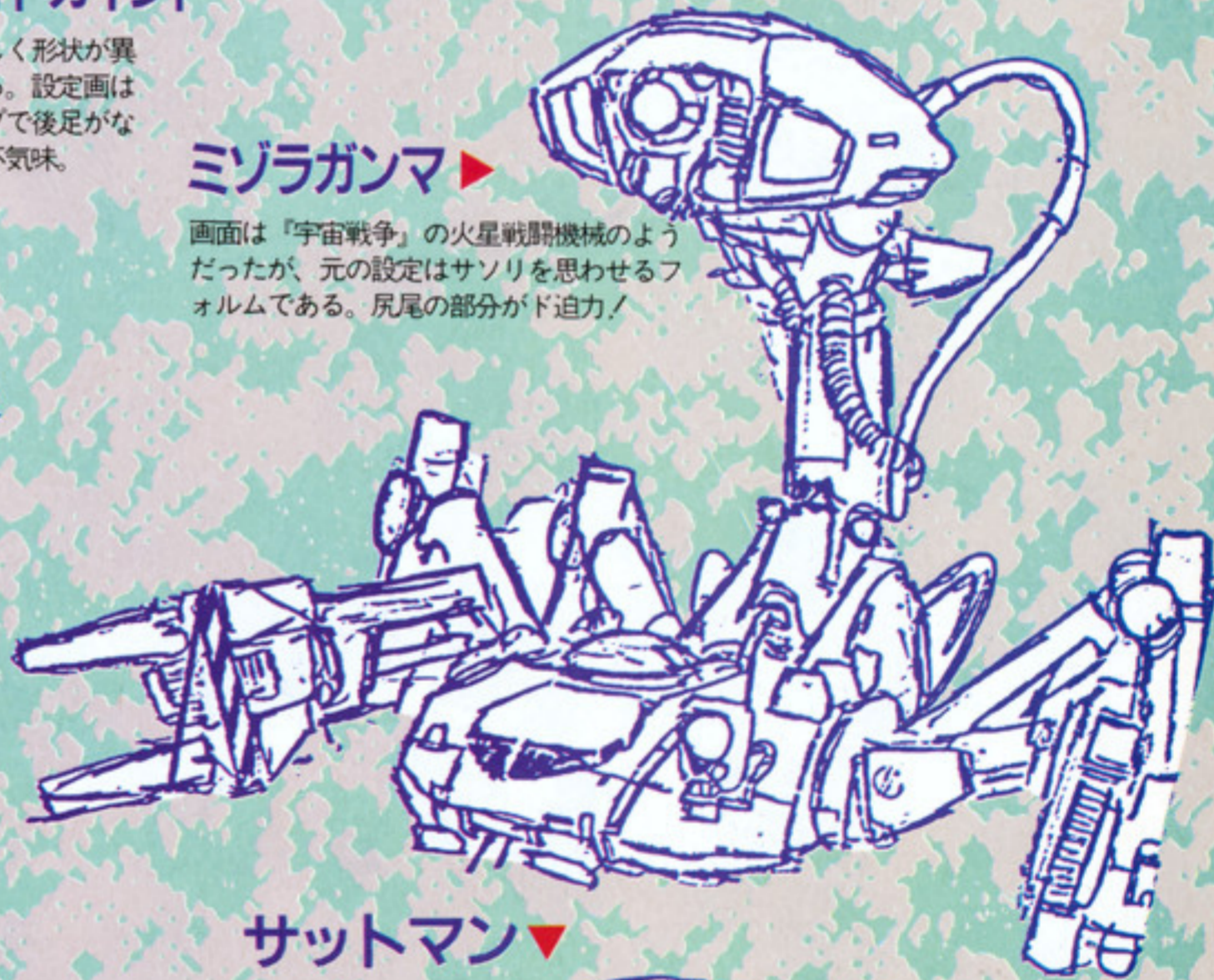
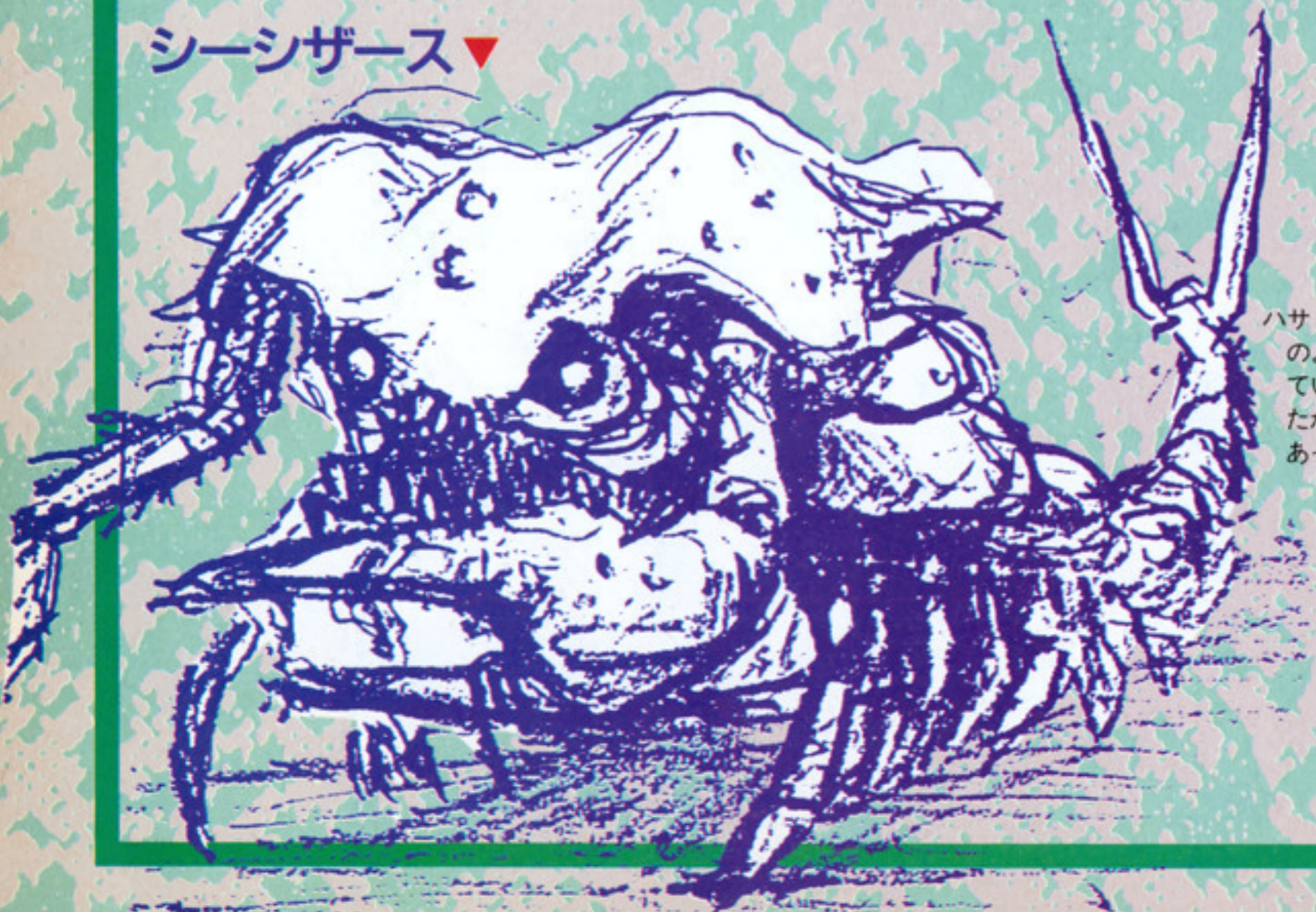
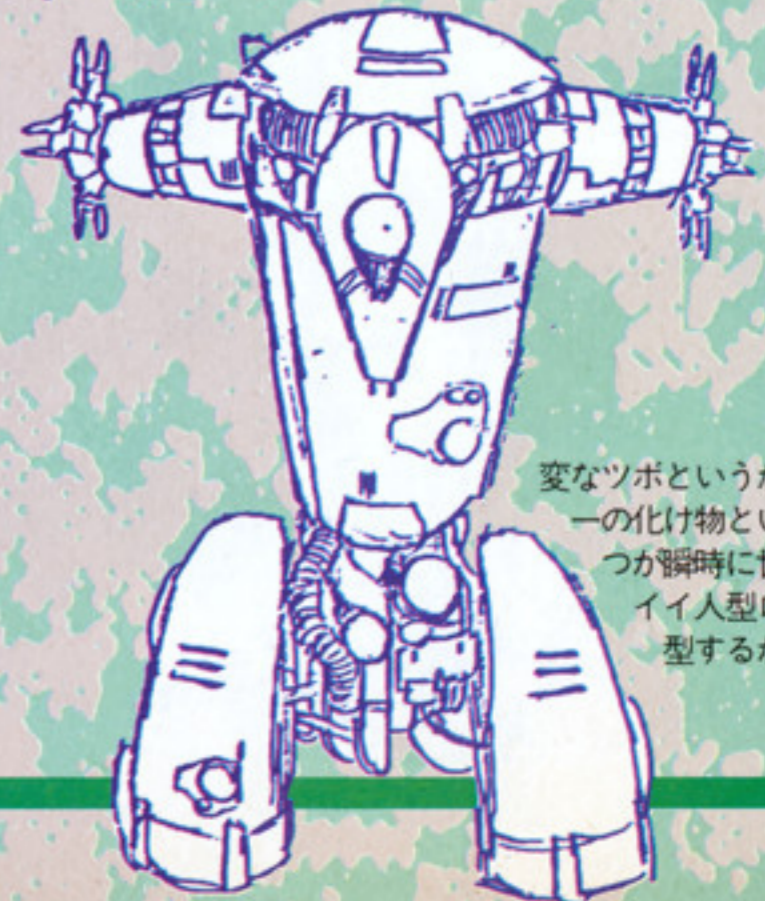
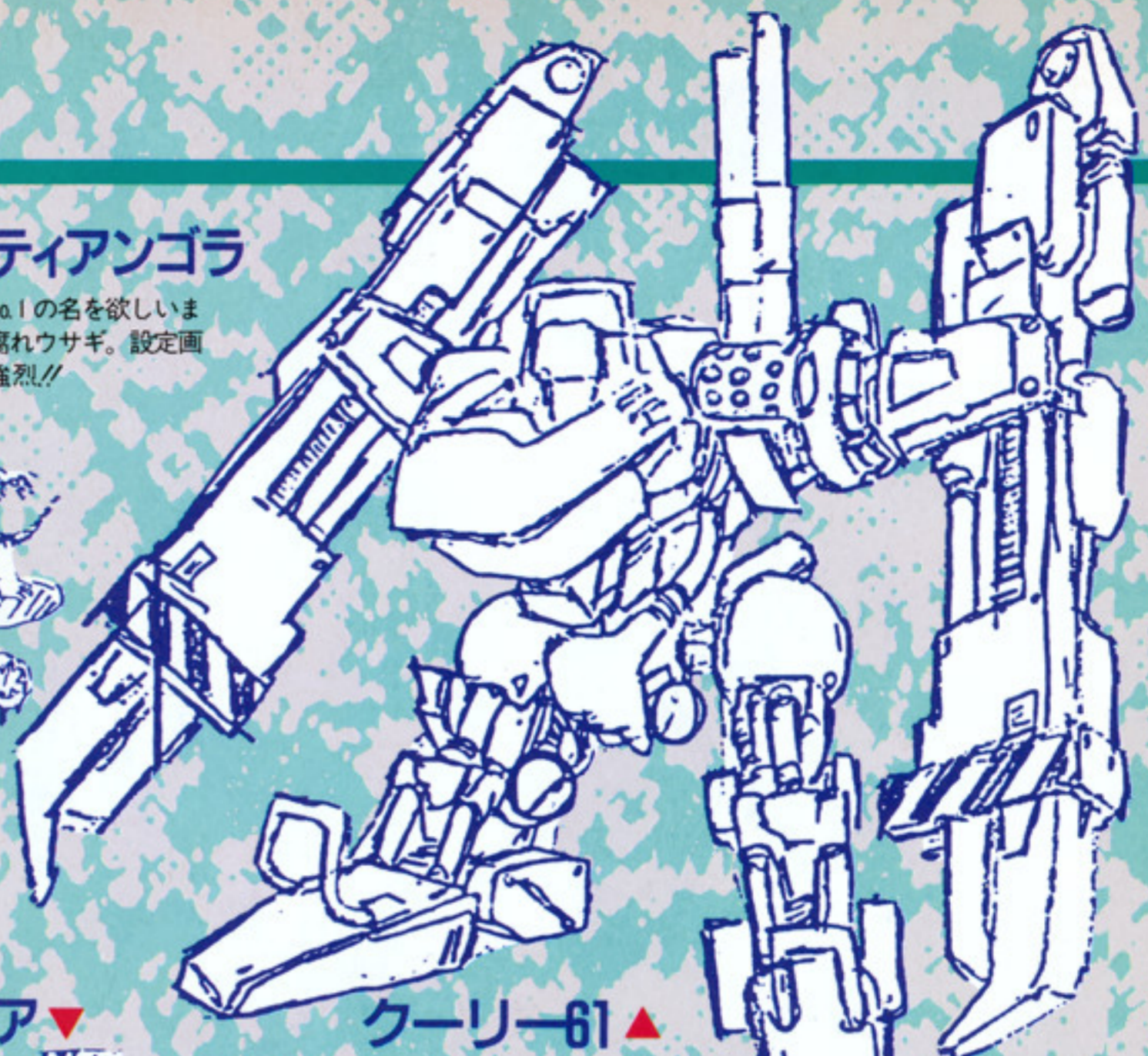
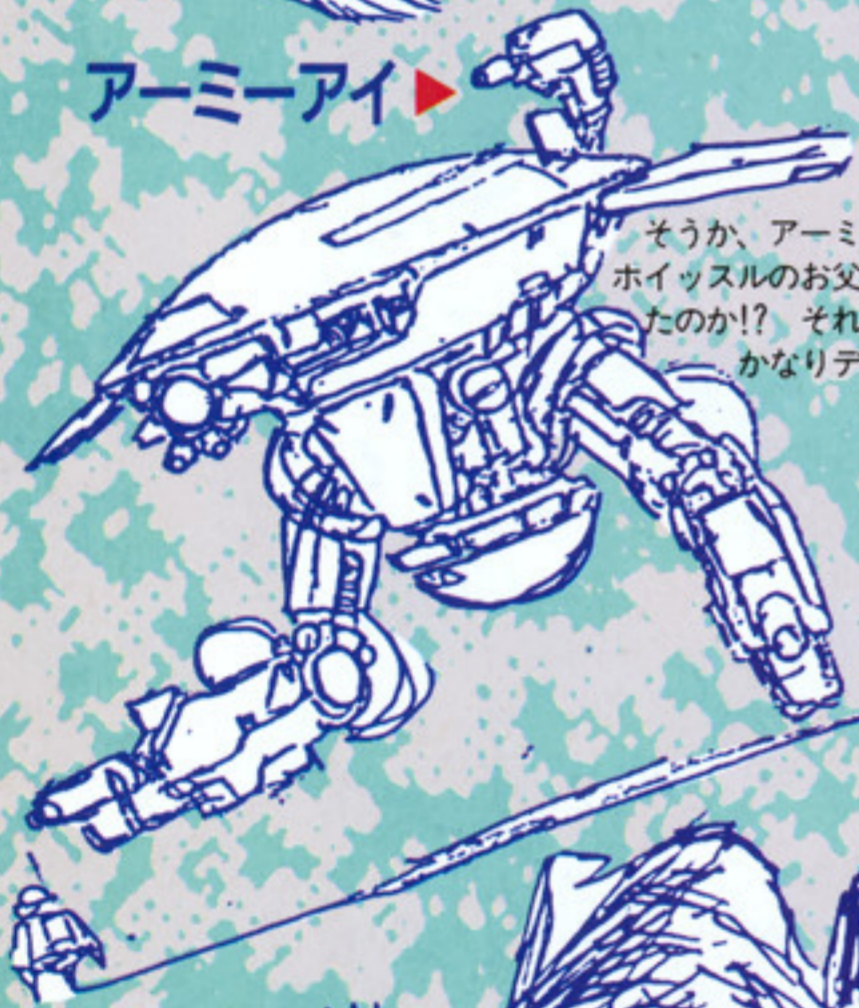
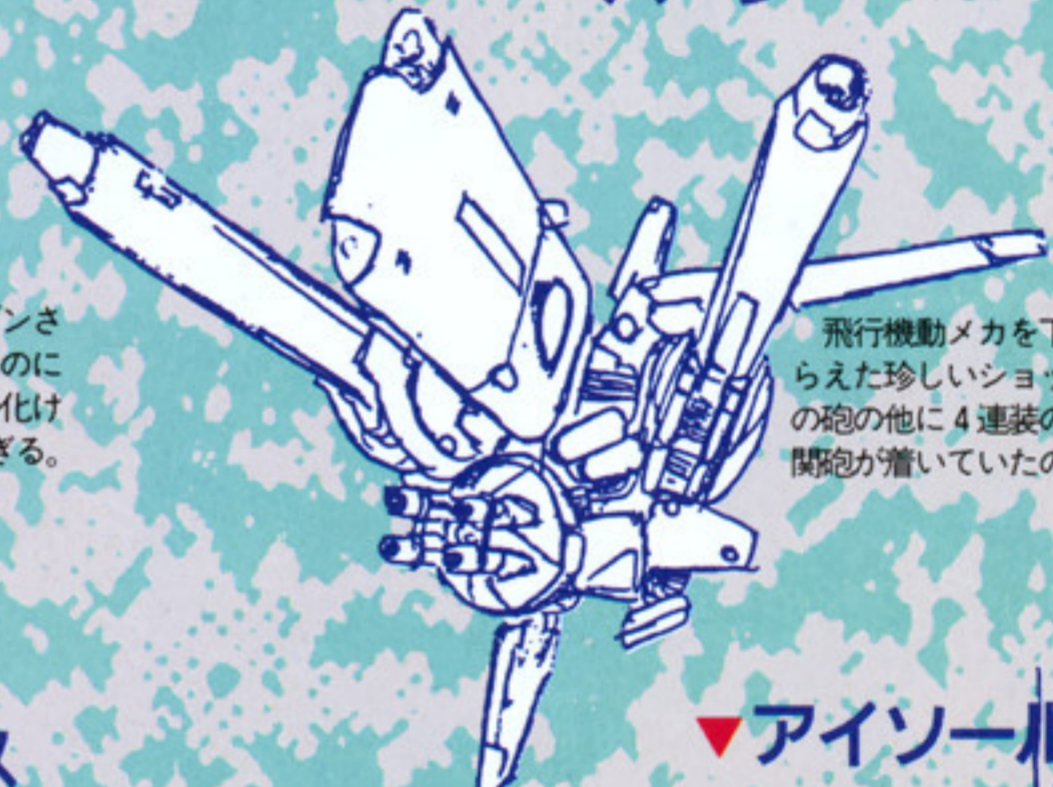
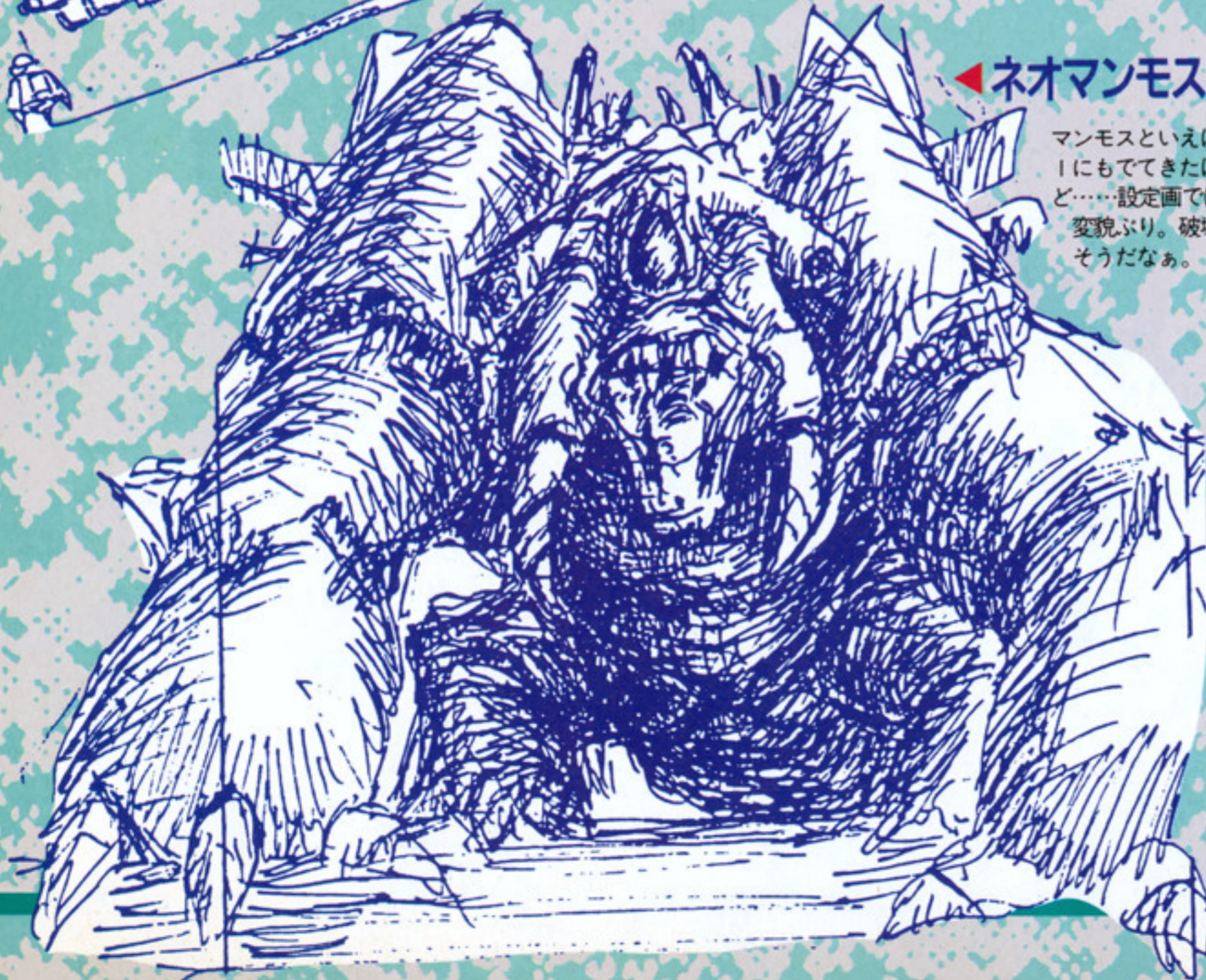
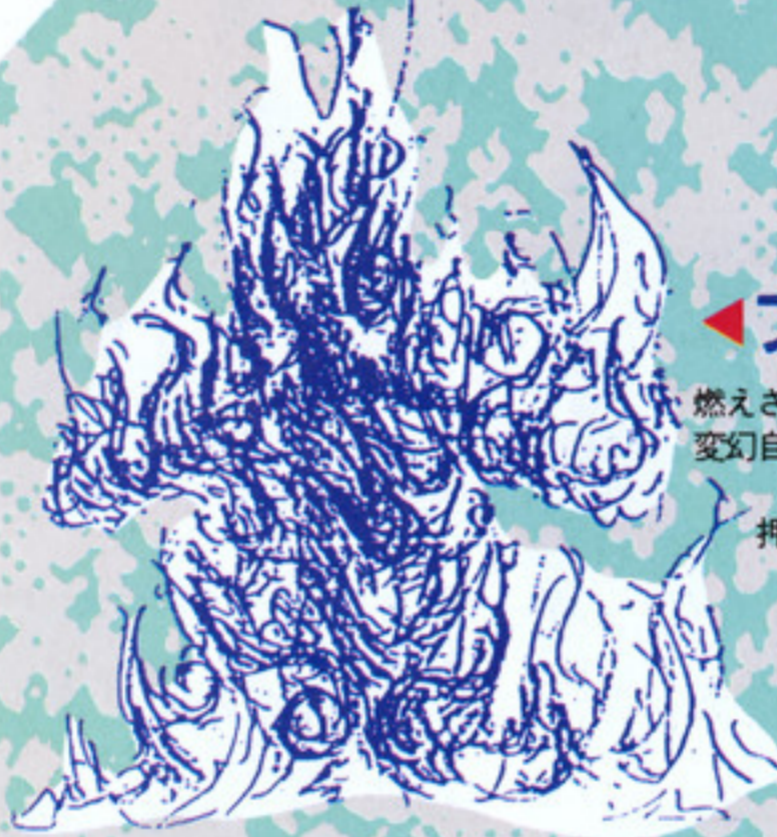
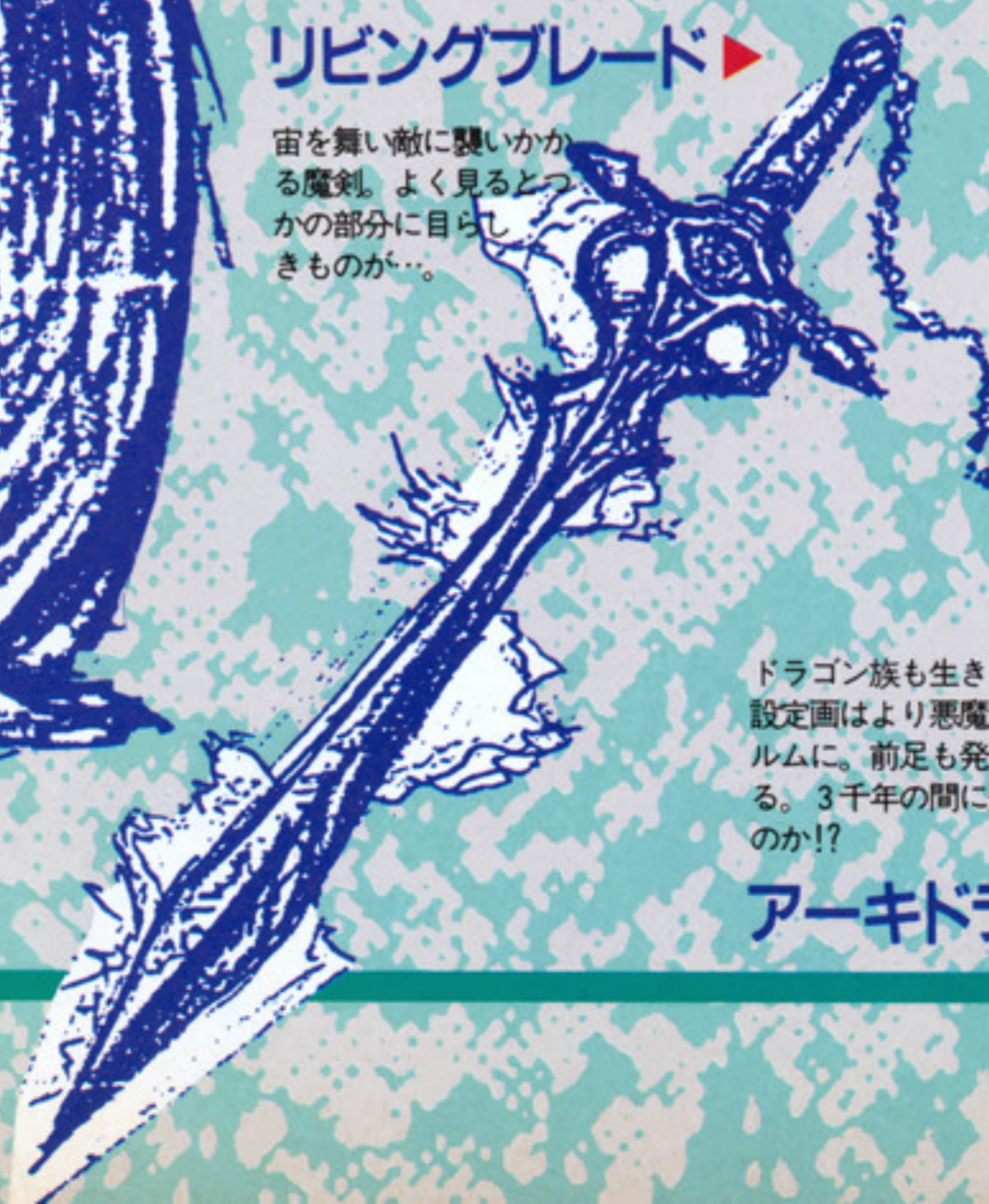
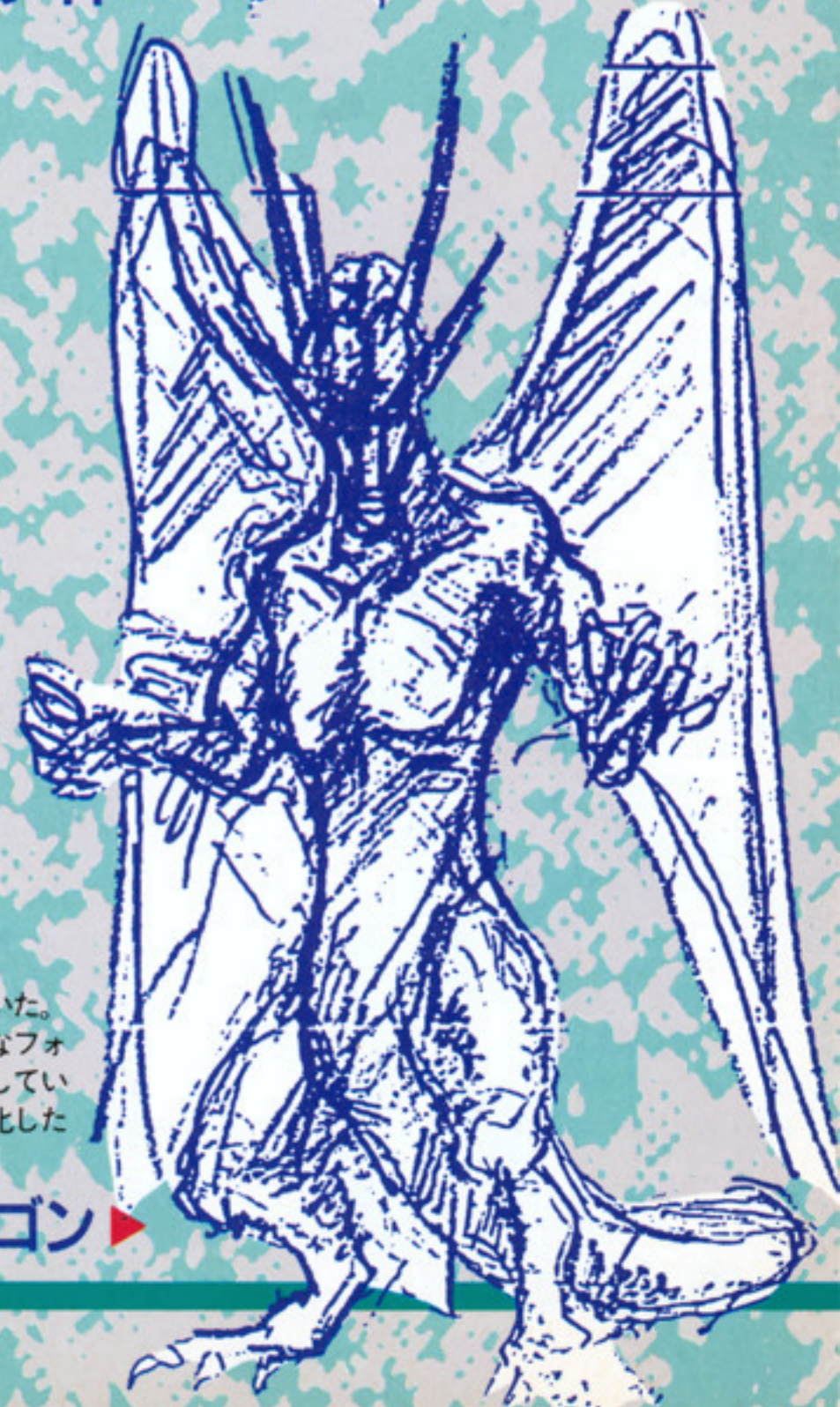
PS版「あやしい影」! ライトセイバーがカッコイイ。

ファイアレムレス

意志を持った炎、人間型に変形して火の王を投げつけてくる!!

クライブリンガー

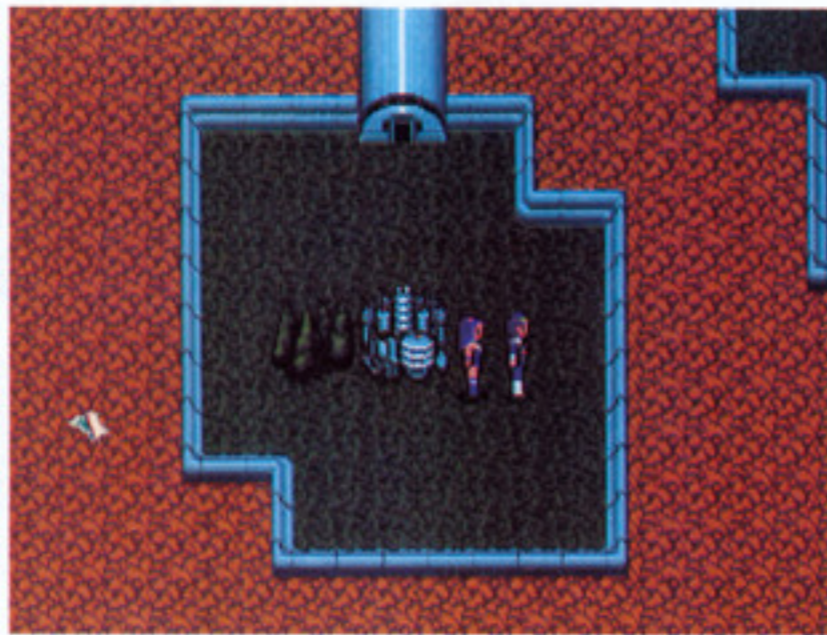
空飛ぶ魔剣。3D感覚で突き刺さる。先端恐怖症の人はご遠慮ください。

ART OF P.S.II
ART OF P.S.II
モンスター設定画大公開
ゲーム画面ができる以前に、精密な設定画が描かれる。P.S.IIの場合も例外ではない。バイオモンスターやメカの迫力のイラストを心して見よ!!
▼モスキート
モスキート（＝蚊）というと華奢な印象を受けるが、どうして節くれだったゴツイ身体の持ち主である。ありとあらゆる害虫を寄せ集めた感じ。
◀バイテングアント
ゲーム初盤で戦うことになる蟻型モンスター。尻尾からの毒液攻撃、正面からだとよくわからなかったけど、こうして見ると……気持ち悪いなぁ。巨大なアゴも迫力満点。これにかまれりゃ、ダメージが大きいのもうなずける。
▼スピニンスフィア
浮かぶ細胞核といったところか。そのほとばしるエネルギー衝撃波の様子がよくわかるイラストだ。
ポイズナー▼
毒キバが主力武器でポイズナー。後頭部から背中にかけてのコブがものすごい。カメのように伸びる首は、この中に収納されているんですね。
フライングペドラ▼
空飛ぶ大ムカデ(『風の谷のナウシカ』にこんな奴が出てきたなぁ)。細かい体節。あのグネグネとした不気味な動きの秘密はここにあったわけですね。
23

ホイッスル
『スターウォーズ』のＲ２-Ｄ２ふうのチビロボ。内部のメカがよくわかる。
リッカー
ふんぞりカエル、ガマ親分リッカー先生。体中にあるイボイボからは赤い毒液を吹き出す。白目は不気味だけどニンマリとした口元はなんとなくユーモラス。こいつ六本足でおまけに尻尾までついているのだ。
チョーキンロット
別種のバイオモンスター。キャリアに寄生して移動する。その姿はキノコそっくり。自分じゃ動けないんだろうな。
アメボイラ
画面では透明なナメクジかウミウシといった感じだが、これはまさにブロブ。攻撃時のデカイ口がコ・コワイ！
ヒルド
口の中からベローンと出てくる虫。寄生虫まで武器にしちゃうとは恐るべし。
ポリツァイ
まさにロボット警官といった風格。肩のアーマーやハンドガンの形状がよくわかる。それにしてもかっこいいな。
グラスキラー
斜めからのアングル。その形状がよくわかる。カマキリがモチーフなのだ。
バスカバー
バルンガというかバックベアードというか不気味なヤツ。

◀デ ホ
機械の植物といった雰囲気のデホ。パイプ類が根のように張っている。固定砲台といったところか。
デットウット▶
全身これ筋肉のかたまりといった感じ。見て下さいこの肩から首にかけての盛り上がり。これが怪力の秘密だったんですねぇ。手にもっている骨のような怪しげな凶器にも注目。
バンブー▼
骨格だけのウサギさんに見えますが、なんとコイツの足は3本もあったんですね。
◀カイトカインド
画面と著しく形状が異なっている。設定画は昆虫タイプで後足がなくはるかに不気味。
ミゾラガンマ▶
画面は『宇宙戦争』の火星戦闘機械のようだったが、元の設定はサソリを思わせるフォルムである。尻尾の部分がド迫力！
シーシザース▼
ハサミを組んでダルマのようにうずくまっているだけかと思ったが、立派な尻尾があったんですね。
サットマン▼
変なツボというか、ジューサーの化け物というか。こいつが瞬時に世にもカッコイイ人型ロボットに変型するから驚き。

ハングリーエイプ
うずくまっている姿は、水木しげる先生の妖怪さんのようだが、攻撃時の形相は超コワイ！ 歯むきだしてヨダレだらだら。ものスゴイ!!
ダーティアンゴラ
不気味キャラNo.1の名を欲しいままにするこの腐れウサギ。設定画も強烈!!
クーリー61
画面では、ゾイドのアイアンコングかメカニコングといったフォルムであったが、設定画ではもろウォーカーマシンです。おまけにコクピットまで着いている念の入れよう。誰が乗るんだろ。
アウルデリリア
画面ではペンギンさんみたいだったのに設定は口だけの化け鳥。これじゃ恐すぎる。
アーミーアイ
そうか、アーミーアイはホイッスルのお父さんだったのか!? それにしてもかなりデカイ。
バン
飛行機動メカを下方からとらえた珍しいショット。2門の砲の他に4連装のゴツイ機関砲が着いていたのだ。
ネオマンモス
マンモスといえばパート1にもでてきたはずだけど……設定画では、この変貌ぶり。破壊力ありそうだなぁ。
アイソール
画面では2脚歩行メカなのだが、設定ではこのとおりゴーカイなマニピュレーターが着いております。

ムソオル▶
しまりのあるアブドーラ・ザ・ブッチャー！ 筋肉のつきぐあいがたまりませんね。画面には出てこないオノなんて持ってます。
ダ・ケムル・ラー▶
いかにもエラそうな奴。マザーブレインの直属の部下といったところか？頭部の仮面（？）の部分の形状がよくわかりますね。胸のあやしげな紋章が印象的です。
◀ファイアレムレス
燃えさかる炎のモンスター。変幻自在の怪物で人間の形になったり津波のように押し寄せたりする。
闇よりなお暗い影の魔物。赤くボーッと輝く眼が不気味だ。光る剣の切れ味は最高。
ダークサイド▲
◀カオスソーサラー
モタビアン、デゾリアンなどと並ぶ前作『ファンタシースター』からの生き残り組。だが、そのパワーは増大。だてに3,000年生きちゃいない。これは必殺技への得意のポーズだ！
リビングブレード▶
宙を舞い敵に襲いかかる魔剣。よく見るとつかの部分に目らしきものが…。
ドラゴン族も生きていた。設定画はより悪魔的なフォルムに。前足も発達している。3千年の間に進化したのか!?
アーキドラゴン▶

パセオ 物語のはじまり

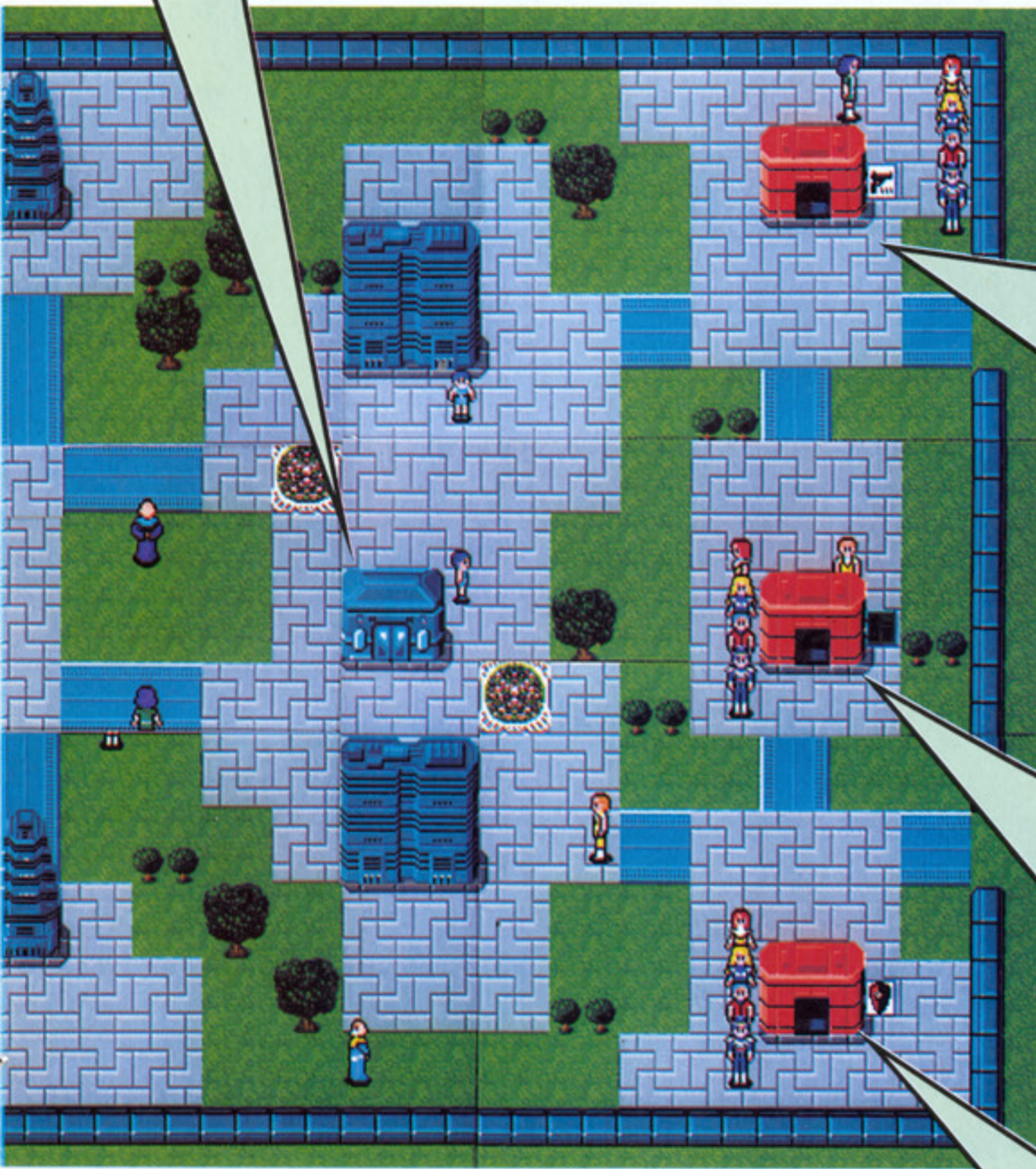
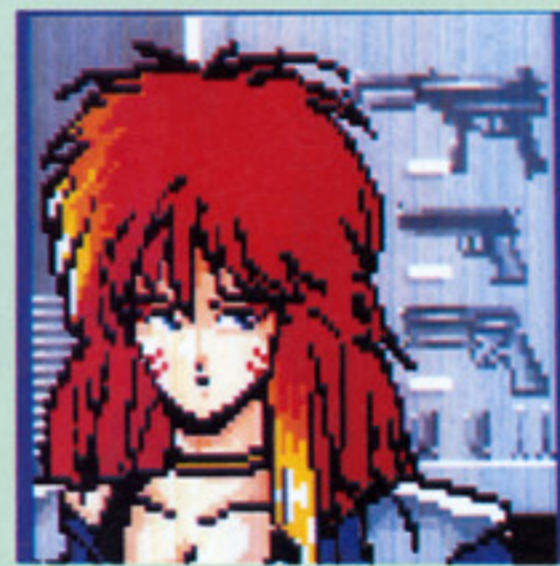
アルゴル太陽系第2番惑星モタビアの州都パセオ。今回の物語はここからはじまるのだ。

政府のエージェントであるユーシスもこの街に住んでいる。

街にはユーシスの家だけでなく、各種商店や、マザーブレインとコンタクトする4つの塔に囲まれたセントラル・タワーなどがあり、まさにモタビアの心臓部といえる。

長い旅の間、休まずにすむわけもないし、新しい仲間がたずねてくることもあるだろう。なるべく、まめに帰ってくることだ。

今は、乾ききった湖の中心にあるパセオの街。モタビアの州都、もちろんモタビア最大の都市。

シスの自宅

ここがユーシスの家だ。7ヵ月間、ユーシスはネイと、この家で暮らしてきたんだ。冒険がはじまると、2人の事を噂に聞いた人達がここにやってくる。きっと力強い味方になってくれるハズだ。家を開けっぱなしにしないで、ちょくちょく戻ってみよう。パーティが4人以上になると、余った人はここで待っててもらうことになる。

ウェポンショップ

ここで、様々な武器を買うことができる。旅の途中は危険がいっぱい。まず装備をととのえよう。ところで武器には片手に装備するものと両手に装備するものがある。さらに特別な人しか装備できないものもある。まず、お店の人の話をよく聞くべし。

MENU	
ナイフ	100
ダガー	200
メス	180
スチールクロー	80
ボウガン	300
ソニックガン	640

アイテムショップ

いわゆる道具屋である。ここで道具や薬が手に入る。オカリナと薬は一回限りの使い捨てなので、たくさん買っておこう。また、不要なアイテムを買いとってくれるのだ。ところで、ここの店員は純情そーな顔をしてるクセに、実はスケベである。

MENU	
モノメイト	20
ディメイト	60
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

アーマーショップ

パンク風のにーちゃんが店員をやっている防具のお店。防具はそれぞれ、頭、右手、左手、体、足に装備するものがある。しかも男性用、女性用のものまである。それぞれ、キャラにあったものを買いそろえてあげよう。店の奥にある強力そーな鎧は売ってくれないのかな?

MENU	
ヘッドギア	120
カーボンスーツ	128
カーボンベスト	120
グラスコート	300
カーボンシールド	540
カーボンエーメル	420

モタビアの歴史	かつてモタビアは砂漠ばかりの荒れはてた土地だった。しかし、マザーブレインがもたらされたことにより、緑ゆたかな星になった。すべてマザーブレインの緻密な計画によるものだ。
バイオ・システムとは	さまざまな生物を品種改良するところである。モタビアの繁栄もこのシステムによるものだが、2年前の原因不明の事故によりバイオ・ハザードを生み出してしまい、現在は閉鎖中。
アメダスとは	モタビアの気候を調節するシステムだ。気温や降雨量も管理している。もともと雨があまり降らず、水の乏しいモタビアでは、すでに不可欠の存在となっている。
ダムとは	モタビアの湖から四方にのびる川にはそれぞれグリーン、イエロー、レッド、ブルーのダムがあり、水量を調節している。ダムに入るのに必要な4色のカードがどこかの街にある。
マザーブレインとは	アルゴル太陽系すべてを動かす巨大コンピュータ。AW345年にこの世界にもたらされた。誰がそれを作ったのか、どこに存在するのか、はすべて謎である。

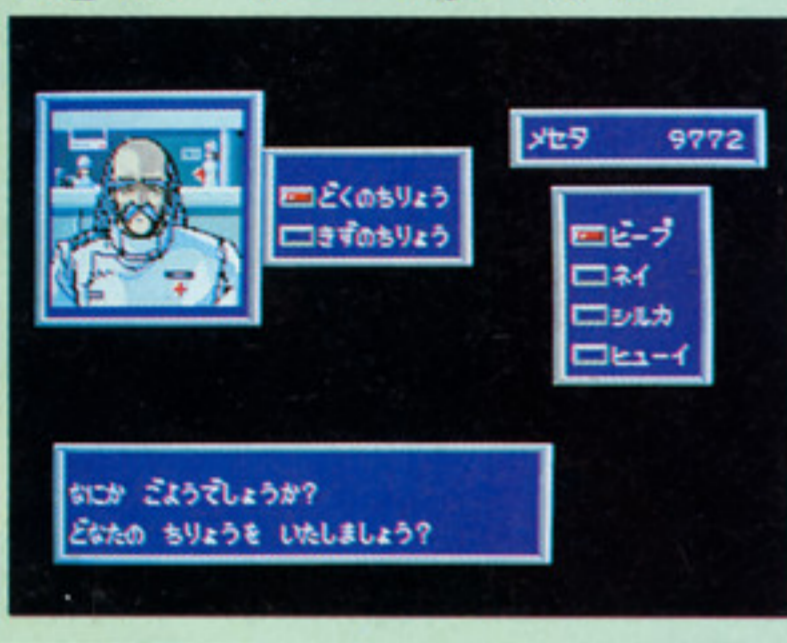
テレポートサービス

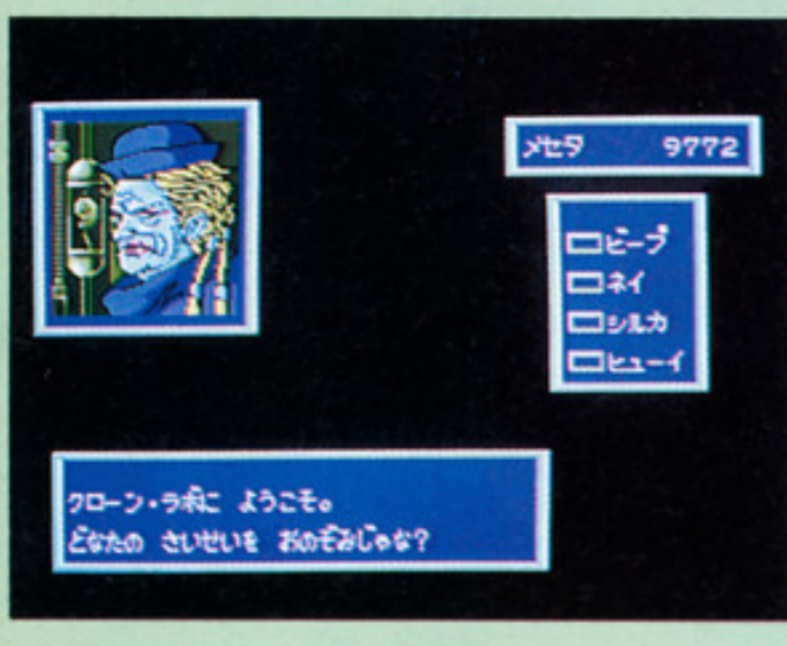
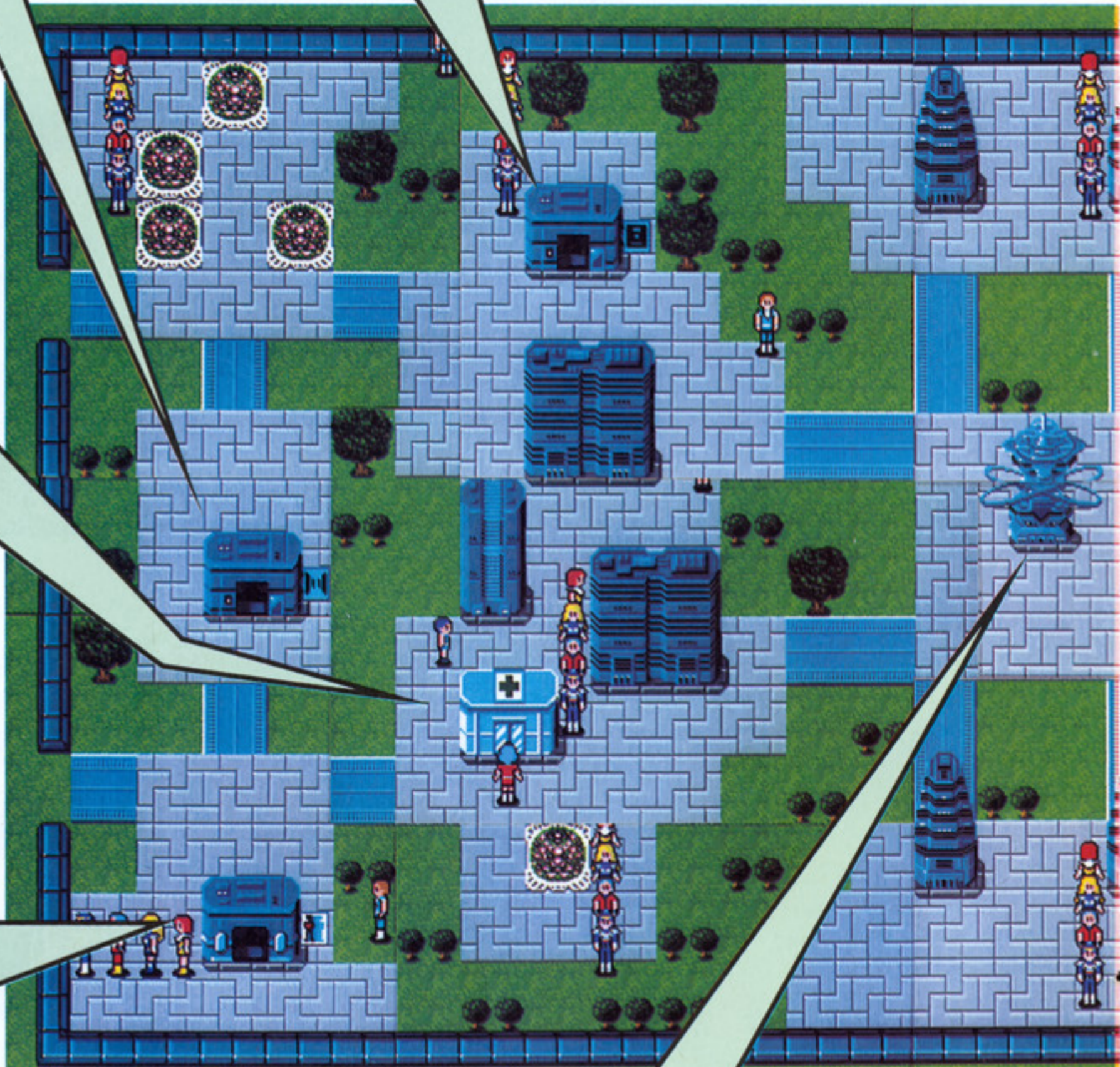
街から街へ、一瞬のうちに移動できる便利なシステムだ。100年前に開発された物質転換装置によって実現した。被験者の記憶をリピートし、送りこむので、行ったことのある街へしか行けない。このシステムによるネットワークが発達したため、人人は乗物という交通手段を使わなくなってしまった。

データメモリー

ユーシスたちの冒険のデータを記録してくれるところだ。旅を途中でやめたくなったら、ここに行ってセーブしてもらうといい。ゲームを再開するときもここから始まる。また、ここでは、ユーシスたちが次のレベルになるのに必要な、経験値の量も教えてくれる。ところで、PSIIのキャラではここのお姉さんが一番かわいいと思うぞ。

ユー

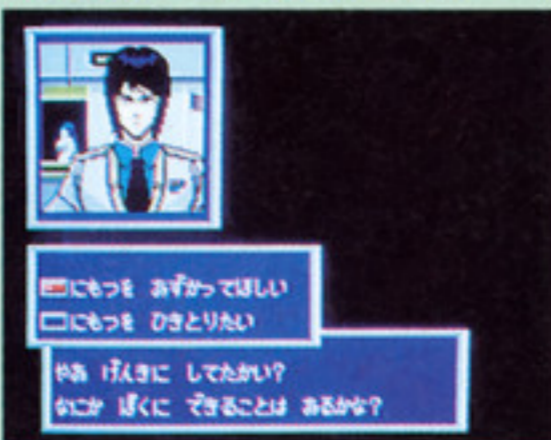
ホスピタル

傷ついた体を治療してくれるのが、ここホスピタル――すなわち病院だ。もちろんお金はとられるが、ヒットポイントやテクニカルポイントを元どおりにしてくれる。無理して死んでしまうより早めにここへ行こう。また、毒の治療もここでしてくれるんだ。アンティのテクニックを覚えるまでは、お世話になります。

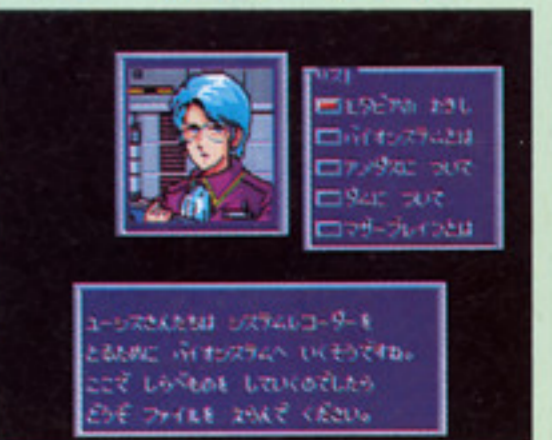
クローン・ラボ

仲間が死んでしまったら、ここへ来るべしっ！　人間の細胞からDNA情報をとりだし、その人の記憶や経験までそっくりそのままのクローンとして、再生してくれるのだ。ただし、生きている人のクローンを作ることは、法律で禁止されている。また、細胞まで破壊されるよーなことになると、クローンは作れないので、気をつけよう。

セントラル・タワー

パセオの街の中心にそびえたつタワー、それは惑星モタビアの州都機能を一手に引きうけるセントラル・タワーである。高度の情報処理機能を有し、周囲に立つ4つの塔を介し、マザーブレインと直結している。それは、まさにこのモタビアの心臓部といえる。中にはいろいろな施設が存在し、ユーシスたちの役に立ってくれることもあるだろう。

総督室

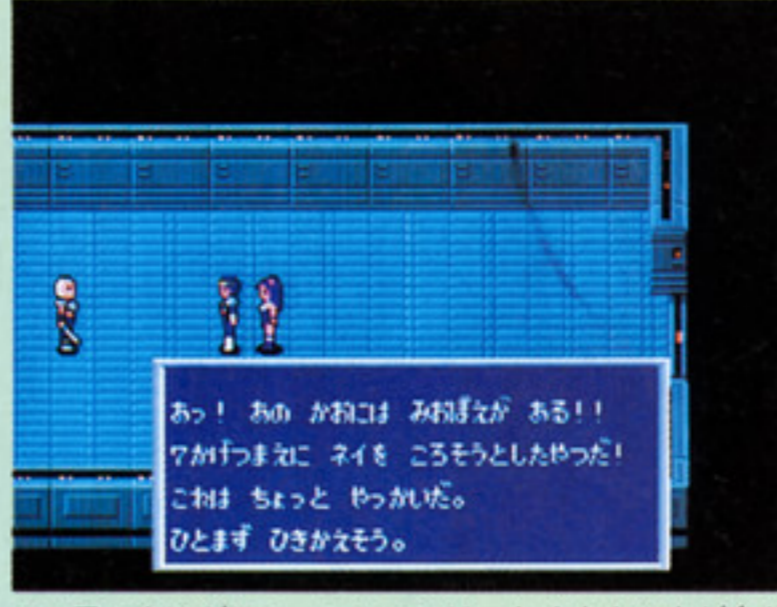
政府のエージェントであるユーシスにとっては上司にあたる、総督の部屋だ。ユーシスは、ここで今回の指令を受けることになる。総督も、自分がやるわけじゃないんで気楽なもんである。

友達の部屋

なぜかセントラル・タワーなんかに住んでいる(?)変な奴。でも、こいつはユーシスの友人なんである。旅の間に、持ちきれなくなったアイテムをタダで預かってくれる気のいい奴だ。

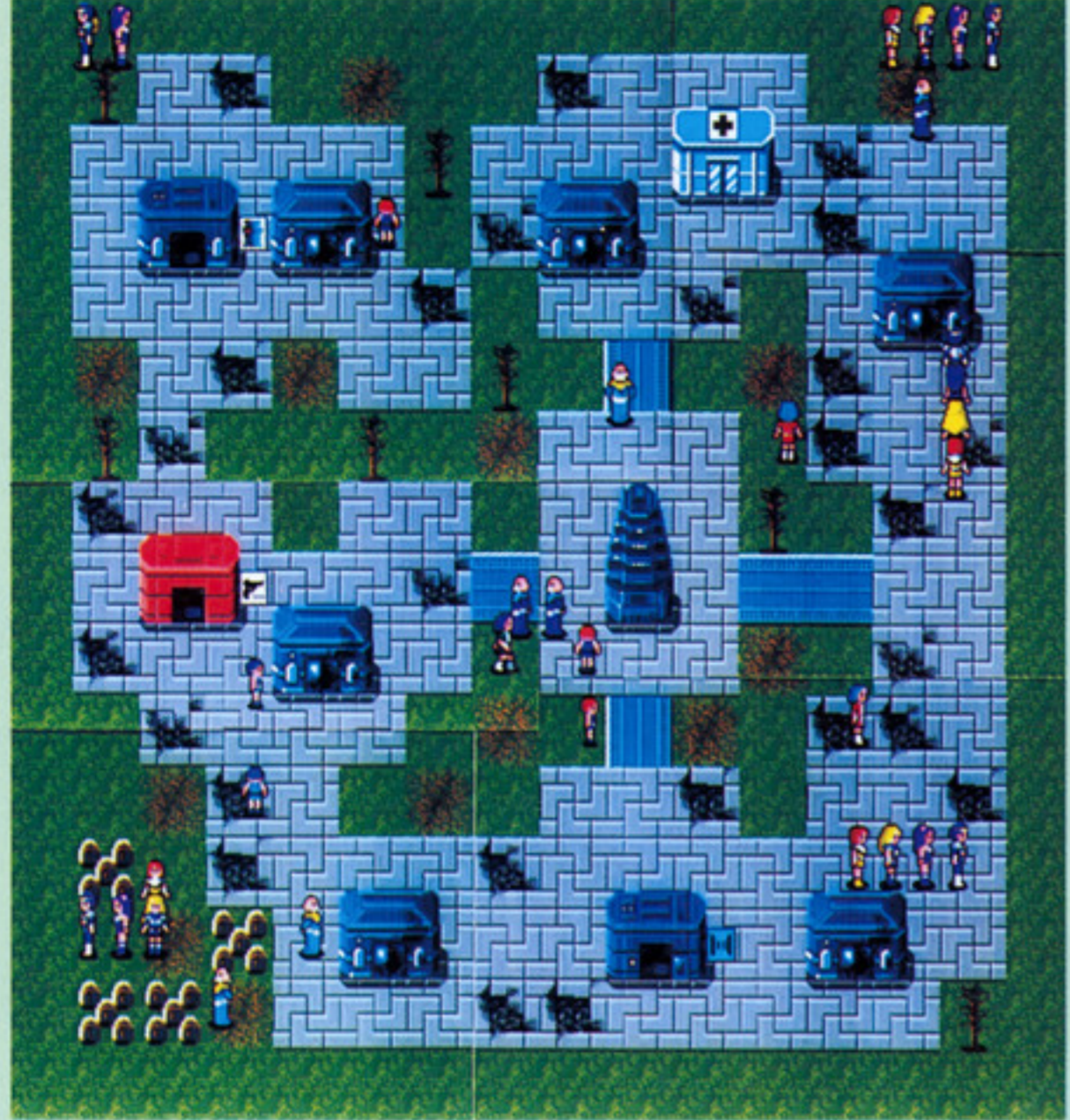
ライブラリ

この惑星のいろいろなことに関する情報を無料で教えてくれる。パセオ市民でなくても情報を聞くことができるよーだ。旅立つ前に、必ずここへ立ち寄ろう。

人質を救出せよ！

北の川の橋

あっ！ あの かおには みおぼえが ある！！
7かげつまえに ネイを ころそうとしたやつだ！
これは ちょっと やっかいだ。
ひとまず ひきかえそう。

この男の名はダラム。こいつには、たくさんの人が命と金をうばわれたという。そして、奴こそが7ヵ月前にネイを殺そうとした男なのだっ!!

アリマーヤー略奪の街

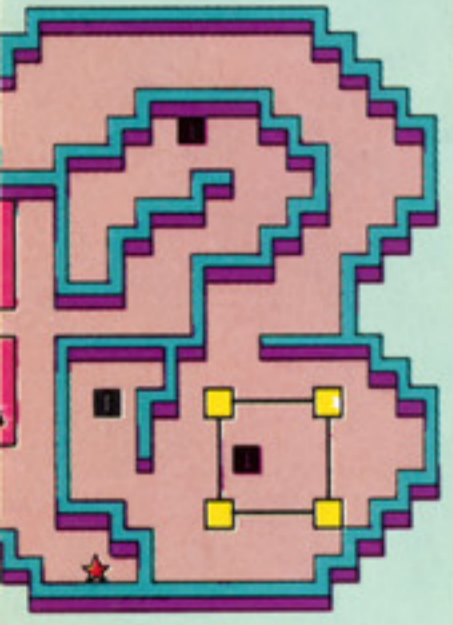
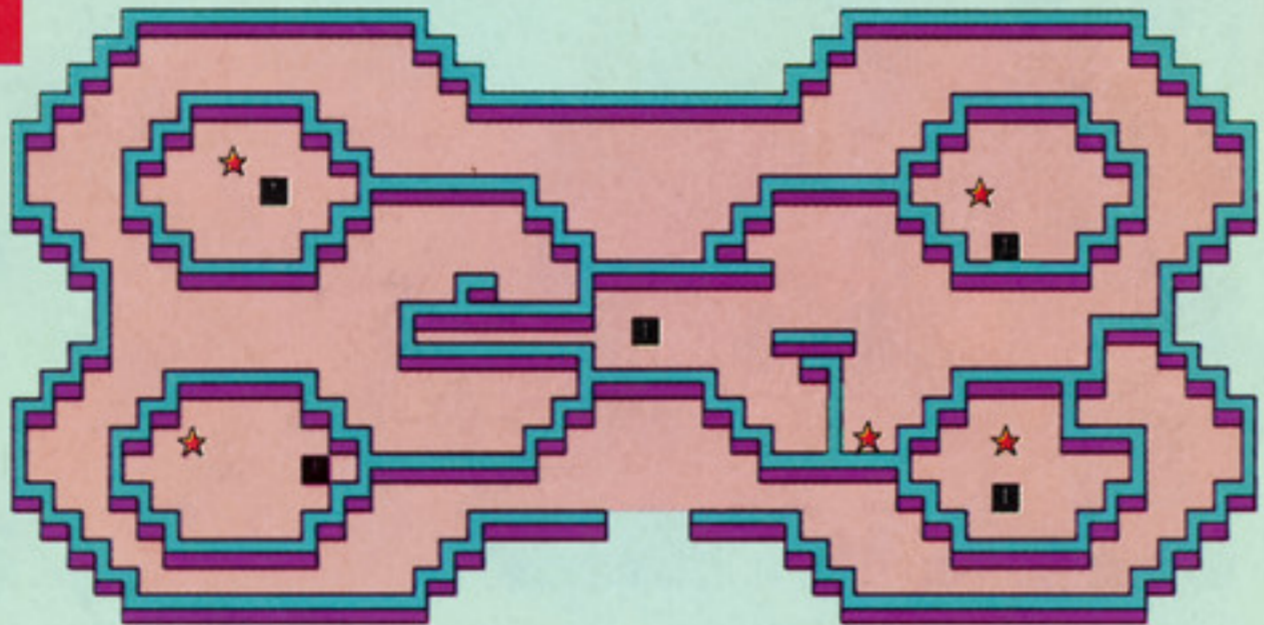
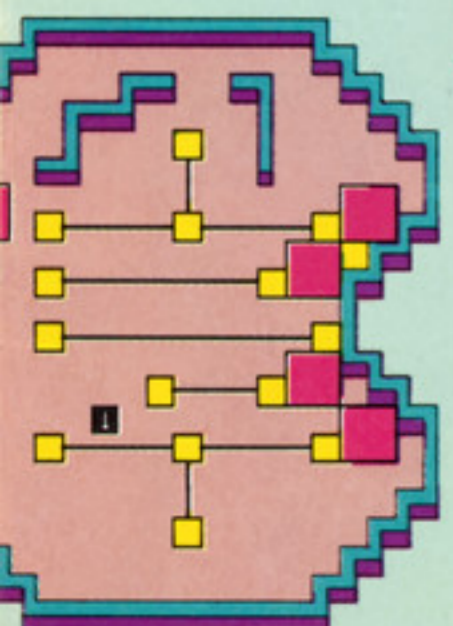
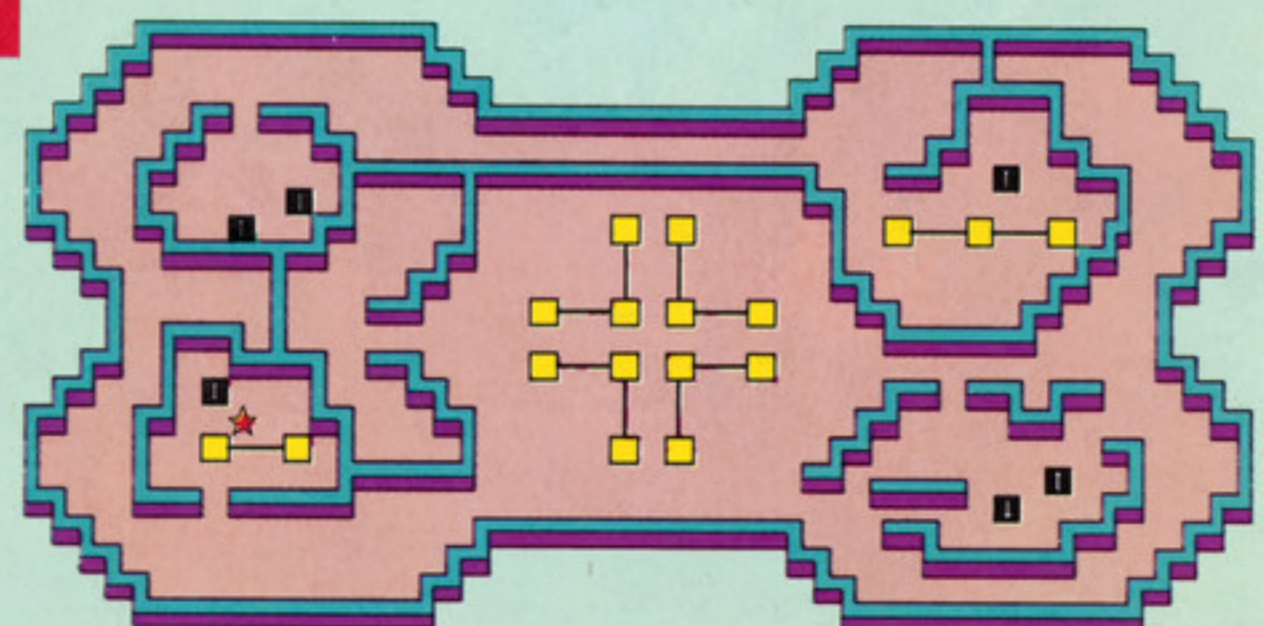
この街は東からやってくる、恐ろしいならず者たちに荒らされていた。そして、あのダラムの娘ティムもならず者にさらわれたという。ダラムもそのために乱暴者になってしまったのだ!!

ウェポンショップMENU

品名	価格
ダガー	200
スチールクロー	80
ソード	1200
セラミックナイフ	2800
ソニックガン	640
ショットガン	800

パセオ

自宅に帰ったユーシスとネイを１人の男がたずねてきた。彼の名はルドガー、プロのハンターだ。ガンを持たせれば、彼の右に出る者はいない。強い味方だっ!!

シュレーン略奪者のアジト

アリマーヤの街のはるか東方（モタビアのＭＡＰ参照）にある廃工場。そこがならず者どものアジトだ。はたしてティムは、ここに捕われているのか？

ニドの塔 少女救出

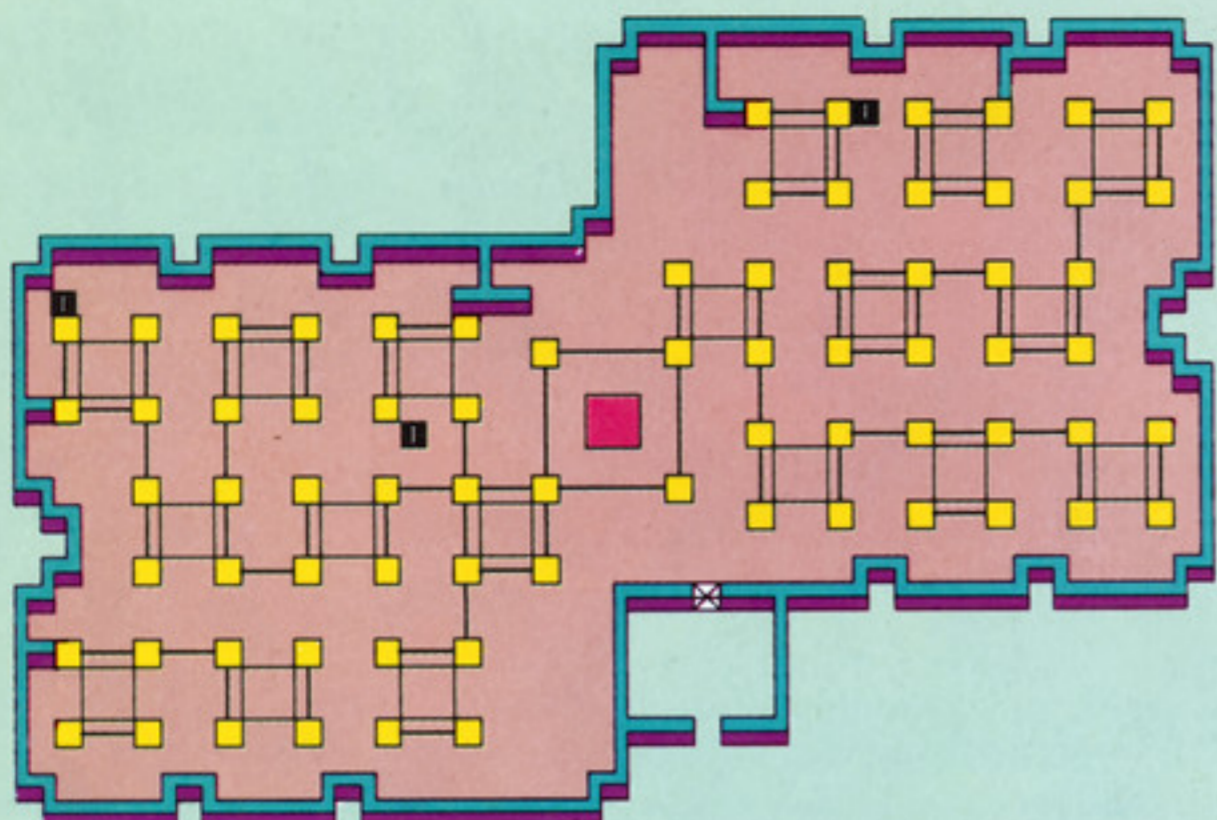
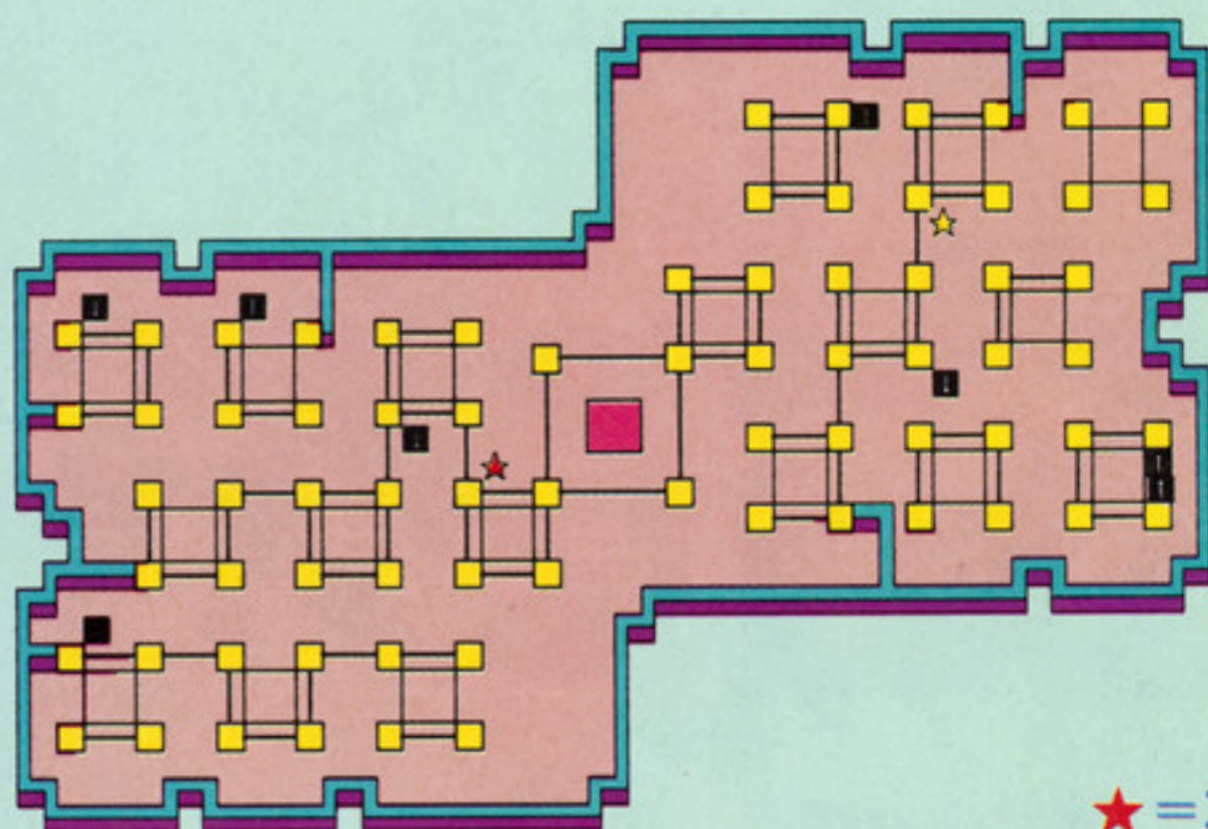
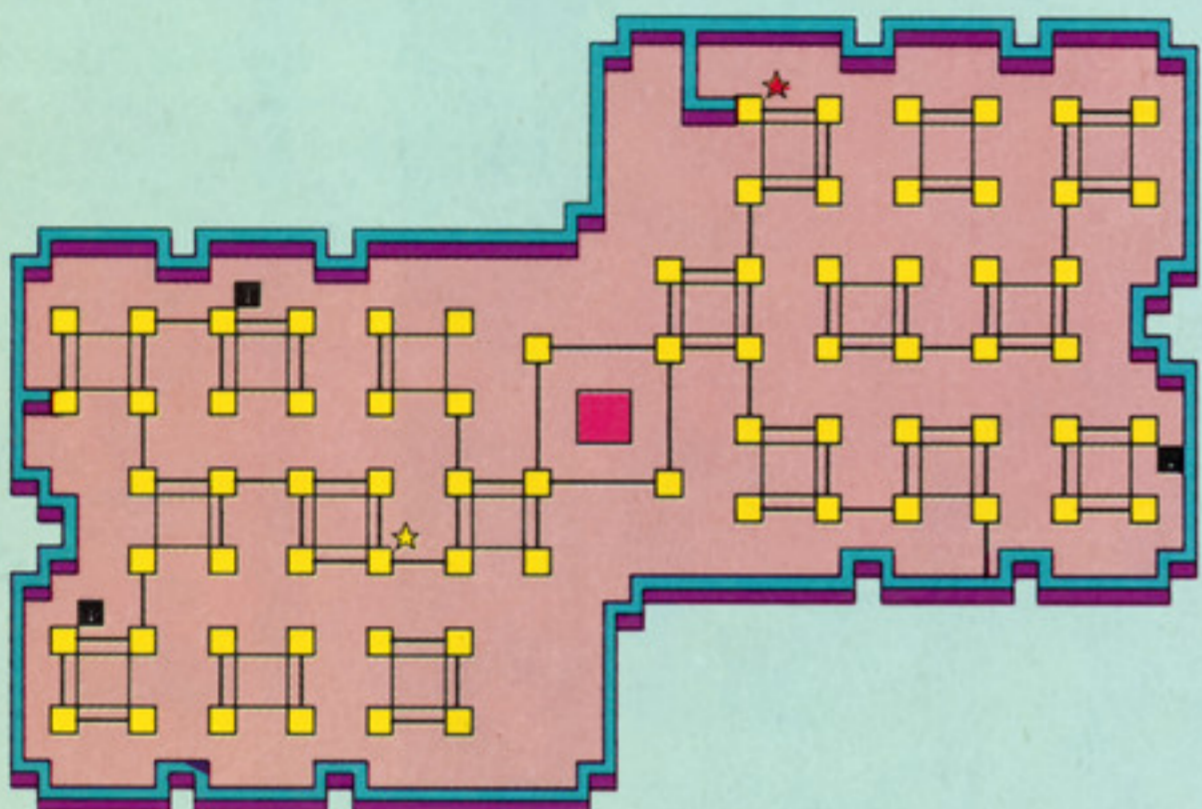
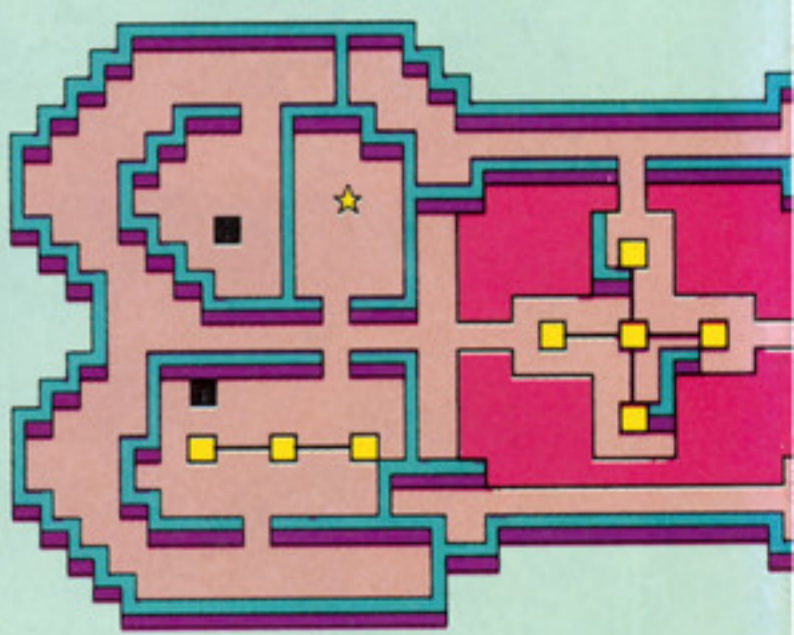
シュレーンでならず者が残した手紙からユーシスは、ティムがニド・タワーに閉じ込められていることを知った。

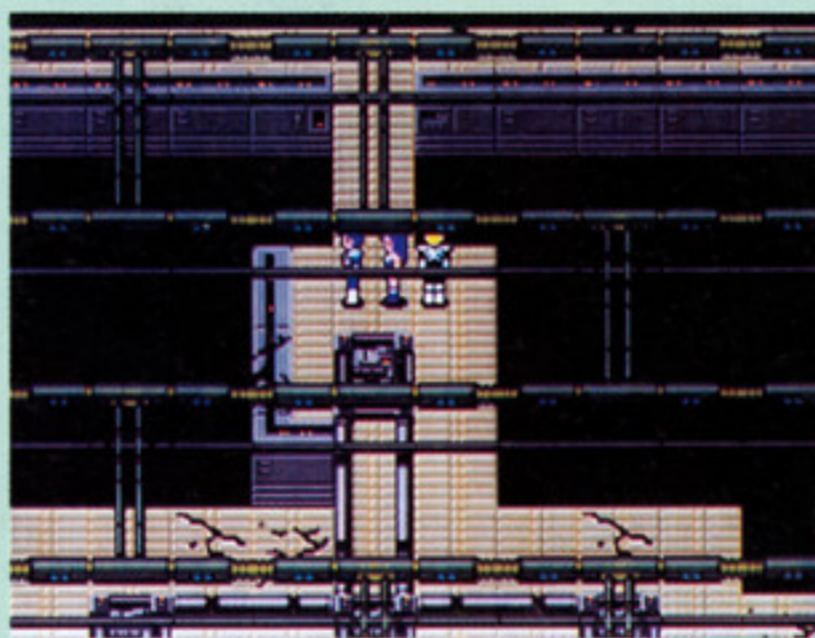
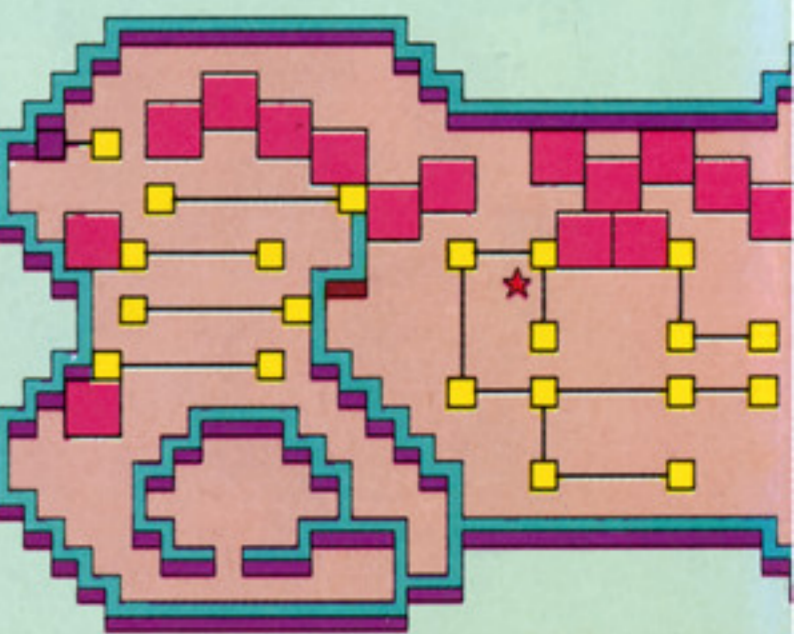
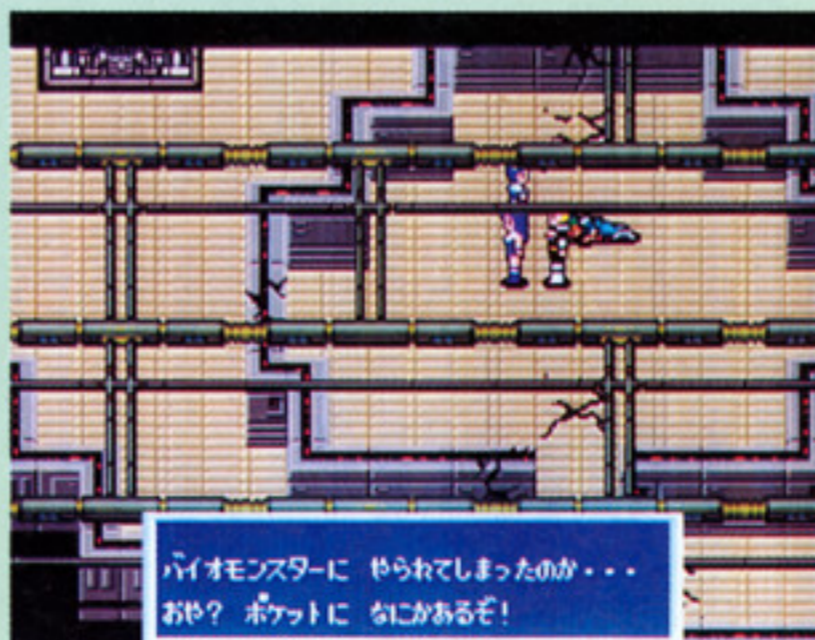
塔の入口はがんじょうな扉でふさがっている。シュレーンで見つけたダイナマイトを使ってぶち破ろうっ。

この塔もシュレーンと同じくモンスターの巣窟だ。おまけに構造が複雑で行き止まりばかり。ティムを見つけるには、そうとう骨が折れるだろう。3階の奥まで行くと……いたぞっ、ティムだ!!

2F

3F

1F

★＝コンテナ

アリマーヤの東にある工場跡シュレーン。ここがならず者のアジトだ。ユーシスたちは、ここにティムを助けにきた。しかし様子がおかしい……モンスターだ!!

★＝コンテナ

建物の中は、まさにダンジョン。通路が入り組んで冒険者たちをまどわす。とくに3階は吹き抜けになっていて、落ちれば下の階に逆戻りだ。

ここもモンスターの巣窟だった。ならず者もモンスターに殺されてしまっていた。ユーシスは首領のふところから、ダラムあての脅迫状を見つけたのであった。

ここもバイオモンスターの巣窟と化していた。さすがのならず者も、怪物たちには歯がたたず、無惨な死体をさらすのみ。いったい娘はどこに!?

よーやく、ティムを見つけたぜっ。彼女を連れていけば、ダラムも人殺しをやめてくれるにちがいない。

「父さんは私のために人殺しを? 私、父さんを止めなきゃ。父さんのところへ連れていって!!」

うーん、なんていじらしい娘だ。しかし、ダラムはたくさんの人に憎まれてるからなあ。もしかしたらティムまで、うらまれてるかもしれないぞ。よしっ、ここはベールでもかぶせて、人目につかないようにしよう!! こうして、ユーシスたちは無事、ティムを助け出したのである。

バイオモンスターとの激戦の末、ついにティムを救出!! さぁ、父親との感動の対面だ!!

次ページへ

つづき

北の橋　父娘無残

ティムを連れたユーシスたちはふたたび、北の川の橋へとやってきた。父、ダラムの姿を認めると、ティムは一人で彼のもとへ歩みはじめた……。

号泣するダラムは、娘のなきがらを抱いたまま自爆!! 父娘の感動の対面は、一転して悲劇と化してしまった……。

怒ったダラムは、ティムに斬りつける。倒れ伏すティム。ベールのはずれたその顔を見て驚くダラム。「父さん…人を殺すのは、もう……」

ベールをかぶったまま、ダラムに近づくティム。娘とは知らずに脅すダラム。だが、ティムは正体を明かさず拒否し続ける。

突入!!バイオシステム

オプタノ バイオシステムのウワサ

ここ、オプタノの街はバイオ・システムが近いため、いろいろな情報が聞けるぞ。B・S(バイオ・システム)がモンスターを作ったなんてウソさ。マザーブレインがコントロールするB・Sにまちがいなんかない。……信用できるのかなあ。B・Sの地下には大切な物がある。……ん、それは、ひょっとしたらっ!!

MENU

ウェポンショップ

メス	180
セラミッククロー	1200
ソード	1200
セラミックナイフ	2800
ショットガン	800
サイレントショット	920

アーマーショップ

グラスギア	430
シルバーリボン	380
グラスコート	300
グラスマント	420
グラスベスト	280
グラスシールド	1200

アイテムショップ

モノメイト	20
ディメイト	60
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

アバンチーノ先生

オプタノのはずれに住む、天才音楽家(?)アバンチーノ先生。この先生がじつは重要なカギを……?

パセオ 白衣の天使アンヌ

バイオ・システムに向かう準備をするため、家に戻ったユーシスたちの前に、1人の女性が現れた。彼女の名前はアンヌ・サガ。まだ新人の女医さんだ。戦いには、あまり向かないけど、傷ついた人をいやしてくれるぞ。

彼女を入れて、ユーシスたちのパーティも4人になった。役割分担も明確になったし（勇者、武闘家、戦士、僧侶……ってか!?）、いよいよRPGっぽくなったぜっ。

さあっ、いよいよ冒険の目的、システム・レコーダーを回収するため、バイオ・システムへ出発だ!!

はじめまして。わたしのなまえは アンヌ・サガ
がっこうを そつぎょうしたての いしゃです。
タケオンさんが、バイオモンスターの なぞを
おっているときいて おじゃましました。

なりたてホヤホヤのお医者さんアンヌ。職業柄、回復のテクニックはお手のもの。ウルトラ警備隊とは何の関係もない（このギャグ本誌でも使ったな）。

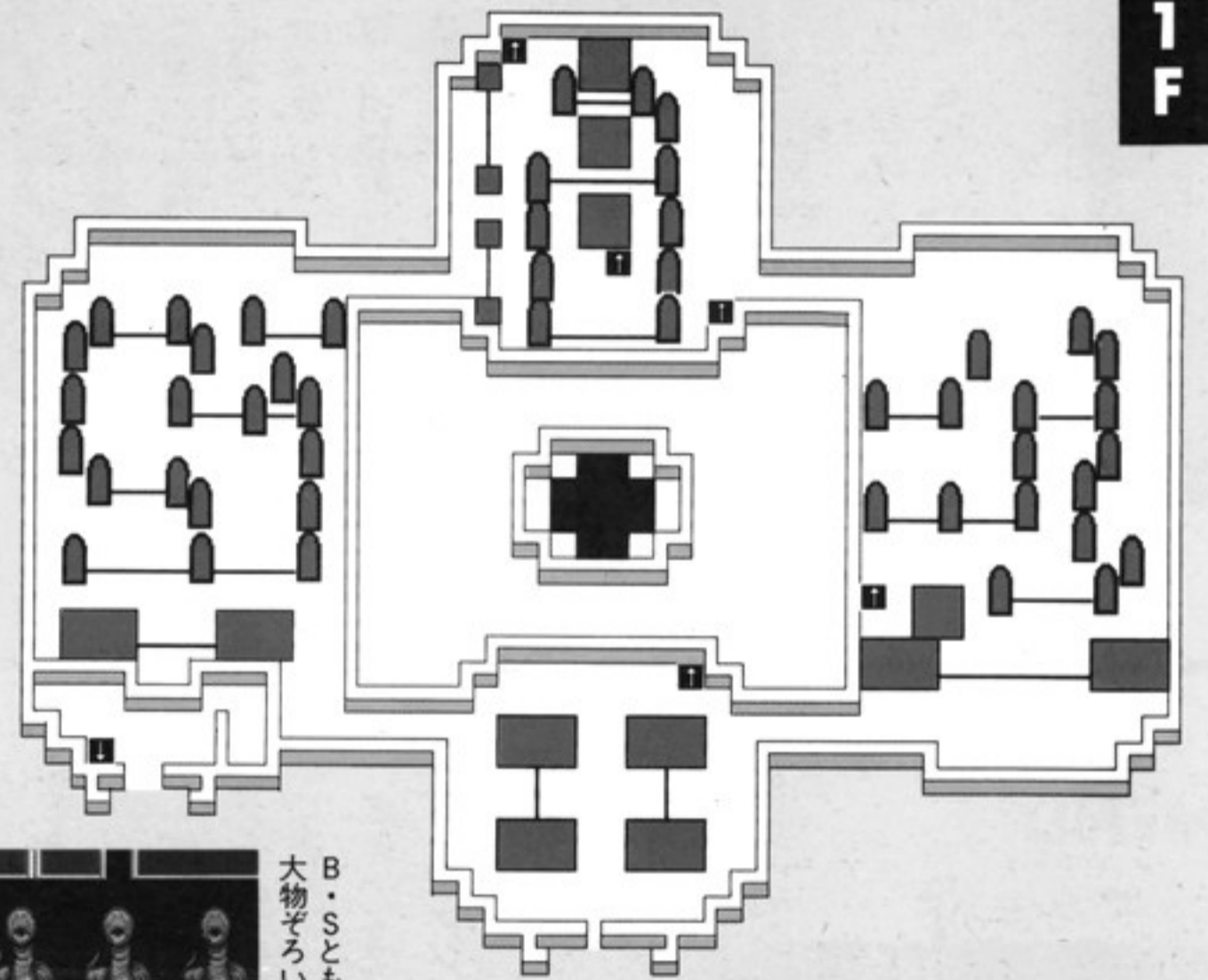
バイオシステム システムレコーダーを探せ

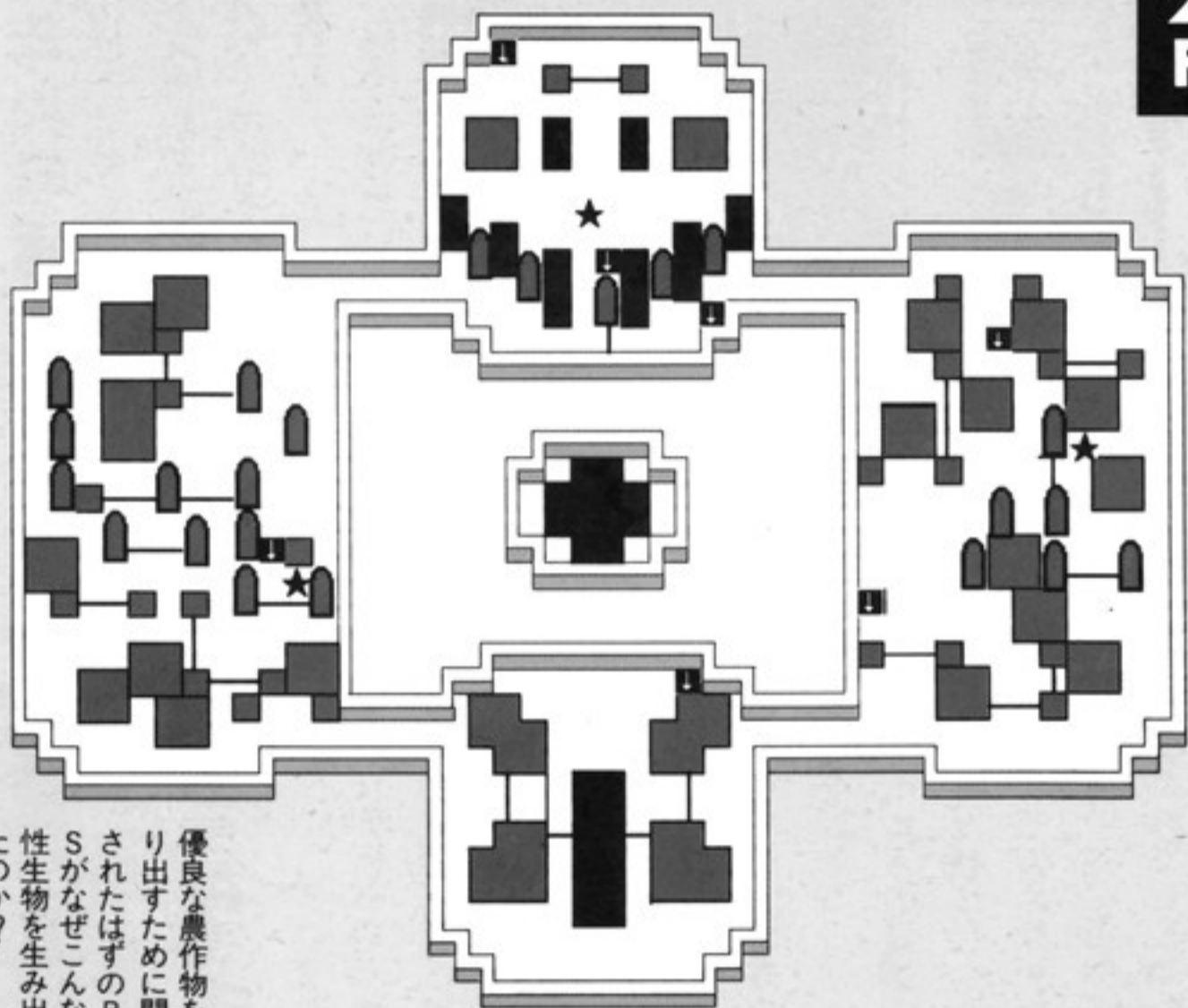
有益な植物を生み出すはずのB・S。しかし、ここの培養カプセルに眠っているのは、異形のモンスターばかりだ。ここに侵入するのにも、ダイナマイトが必要だ。ここには、けっこう強力な武器や役に立つアイテムが落ちている。こまめに探し歩いてみよう。

3階まで上ってみたけど、システムレコーダーが見つからない。そーいえばオプタノの老人が気になることを言ってたな……。あ、あそこに吹き抜けがあるぞ。よし、下りてみようっ!!

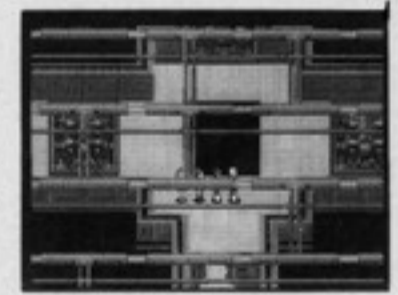
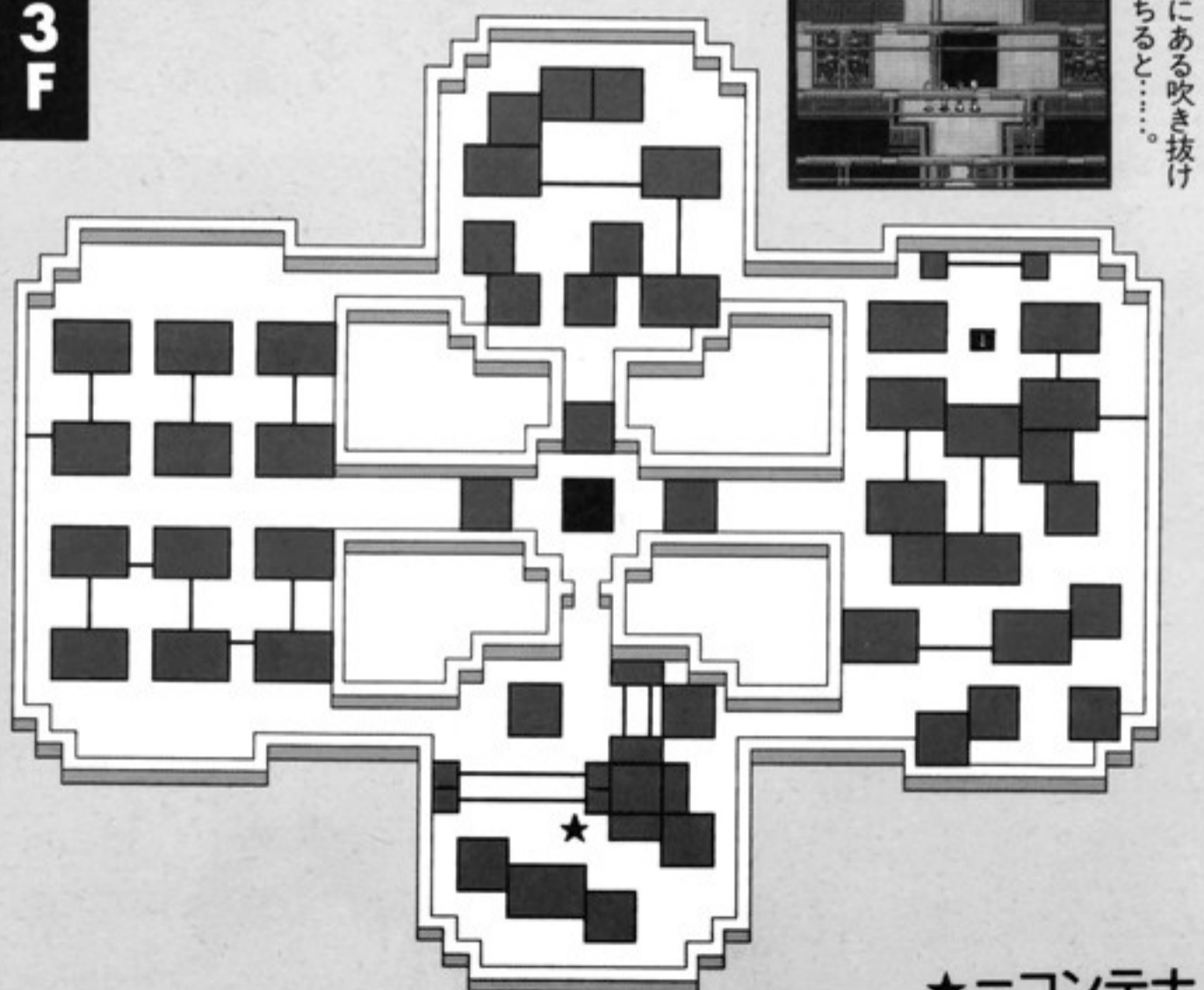
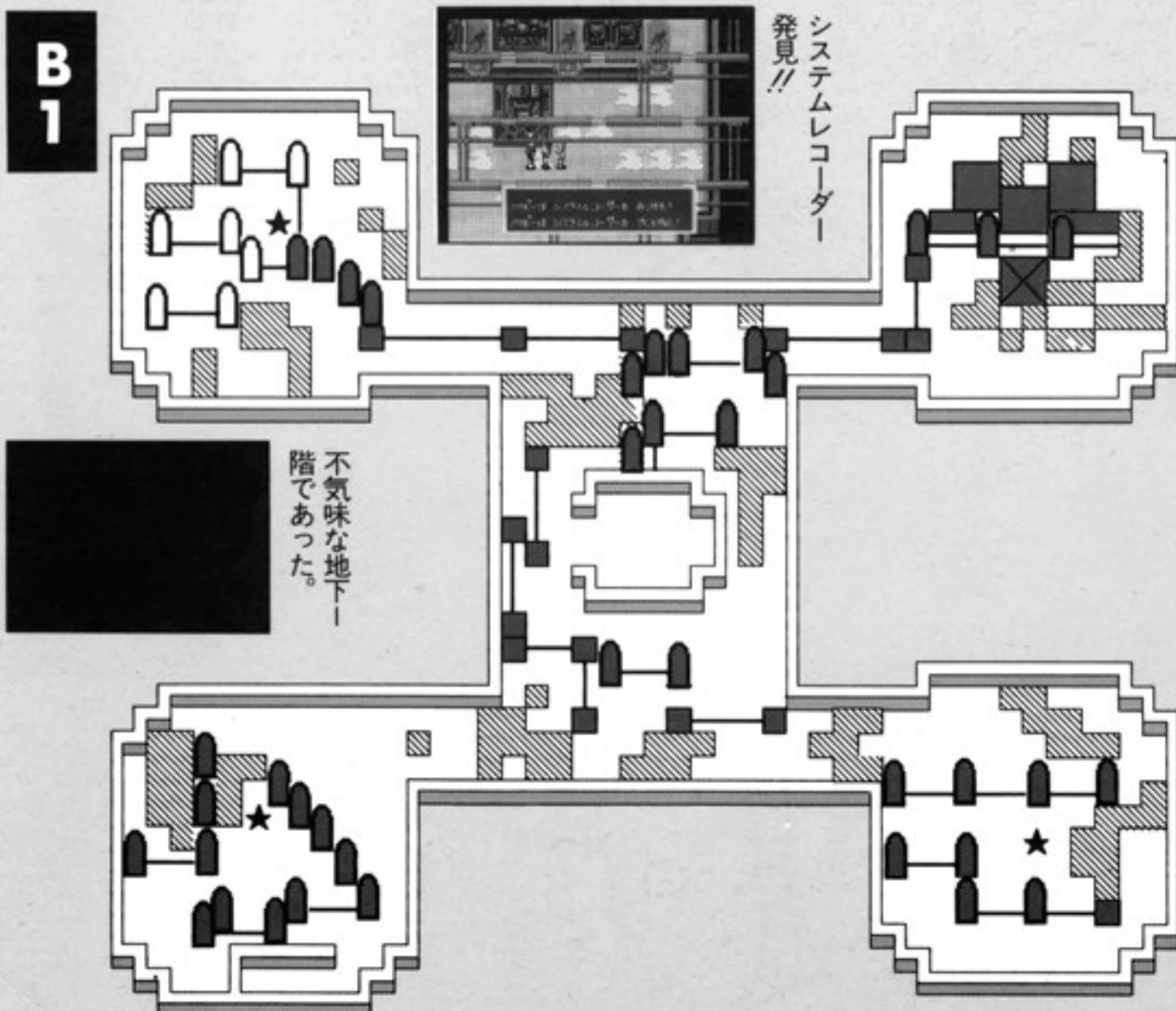
床には何やら怪しげに発光する液体が。この上に乗るとダメージを受ける。どうやらバイオモンスターの毒性の体液らしい。

培養カプセルの中にはＡＬＩＥＮのごとき不気味なモンスターがたっぷんたっぷんと浮かんでおりまする。ドベヘベーッ。気持ち悪ゥ～～～。

1F

B・Sともなると大物ぞろいだ。

2F

優良な農作物を作り出すために開発されたはずのB・Sがなぜこんな悪性生物を生み出したのか!?

3F

中央にある吹き抜けを落ちると……。

B1

システムレコーダー発見!!

不気味な地下一階であった。

★＝コンテナ

ダメージを受ける

アメダスを狙え!

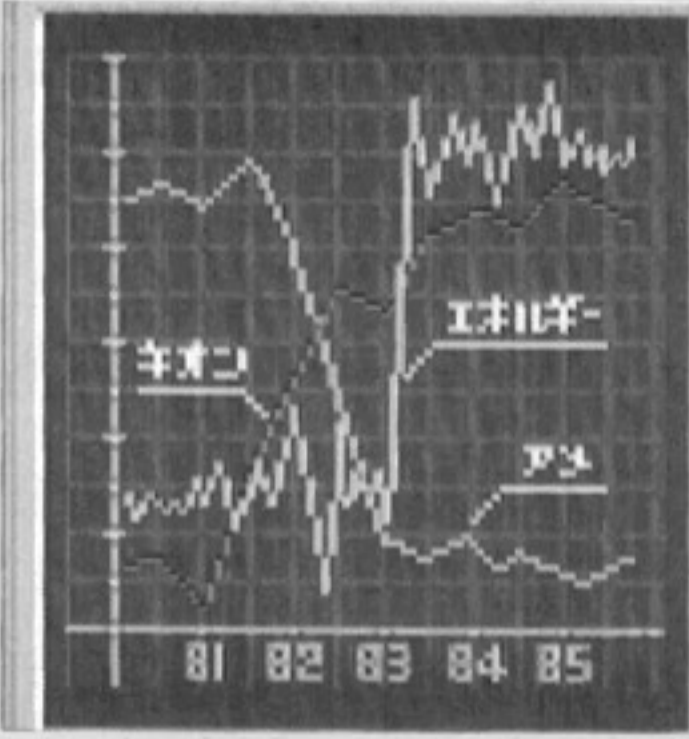
パセオ

バイオハザードの真相

ユーシスたちは、無事回収したシステムレコーダーをパセオのセントラル・タワーのライブラリで解析してもらうことにした。その結果、明らかになったのは意外な事実だった。

バイオシステムの事故の原因は、多量のエネルギーがシステムに送りこまれたためだった。そのためシステムは暴走し、生物は急激な進化をおこしたのだ。また、その事故はここ2年間の異常気象の開始とも時期を等しくするという。つまり、アメダスのエネルギーがなんらかの理由でバイオシステムに流れこんだのではないか。

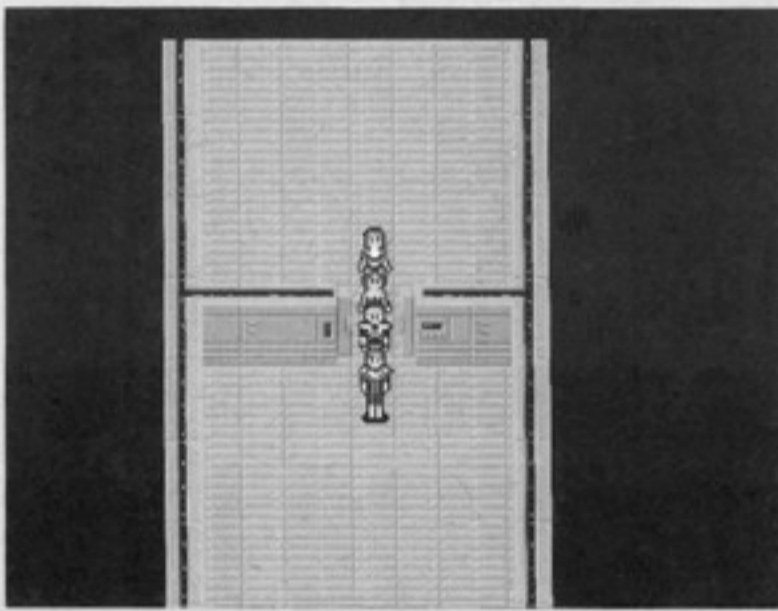
ユーシスたちは、アメダスを調べるため、再び旅立つことにした。

ライブラリの司書さんが見せてくれたグラフだ! 気象を制御するアメダスのエネルギーがバイオシステムに流れこんだのだ。雨が降らないわけだ。

青年科学者 ヒューイ

ひとまず自宅に戻ったユーシスたちの前に若い男が現れた。彼の名はヒューイ、生物学者だ。きっとたのもしい味方にちがいない。

動物や草花を愛する心優しき青年科学者ヒューイ。彼の生物学者としての知識が、バイオモンスターとの戦いを有利にしてくれるはずだ。

西の川の橋

ユーシスはまず西へ向かうことにした。西の川の橋には頑丈(がんじょう)なシャッターが下りている。ユーシスはライブラリの司書にもらったキーチューブで扉を開けた。

キーチューブで頑丈な扉もスーッと開く。ダイナマイトでぶっ飛ばすなんて手荒なまねはしなくてもよいのだ。

ゼマ

モタビアンの乗り物?

ユーシスたちはここ、ゼマの街へやってきた。パセオと同じように湖にせりだした形の、リゾート・タウンだ。さて、どーやってアメダスへ行こうか? すぐ近くの湖の中心にあることはわかっているのだが、交通手段がない。テレポート・サービスの発達で移動はとても便利になった。だが、逆にそのネットワークの及ばないところへ行く手段も失われてしまったのだ。

しかし望みを失なってはいけないっ!! 街の老人がおもしろいことを教えてくれたぞっ。

かつては、ジェット・スクーターという乗り物で海で遊ぶことができた。ガラクタから何でも作っちまうモタビアンなら同じ物を作れるかもしれない。

モタビアンは南の半島のロロンにいるという。よーし、会いに行ってみるか。

MENU

ウェポンショップ

もくろく	
ムチ	1400
セラミックソード	3200
スライサー	2000
レーザーナイフ	4400
カノン	2200
ポイズンショット	1700

レーザーナイフやセラミックソードなど強力な武器が入手可能。

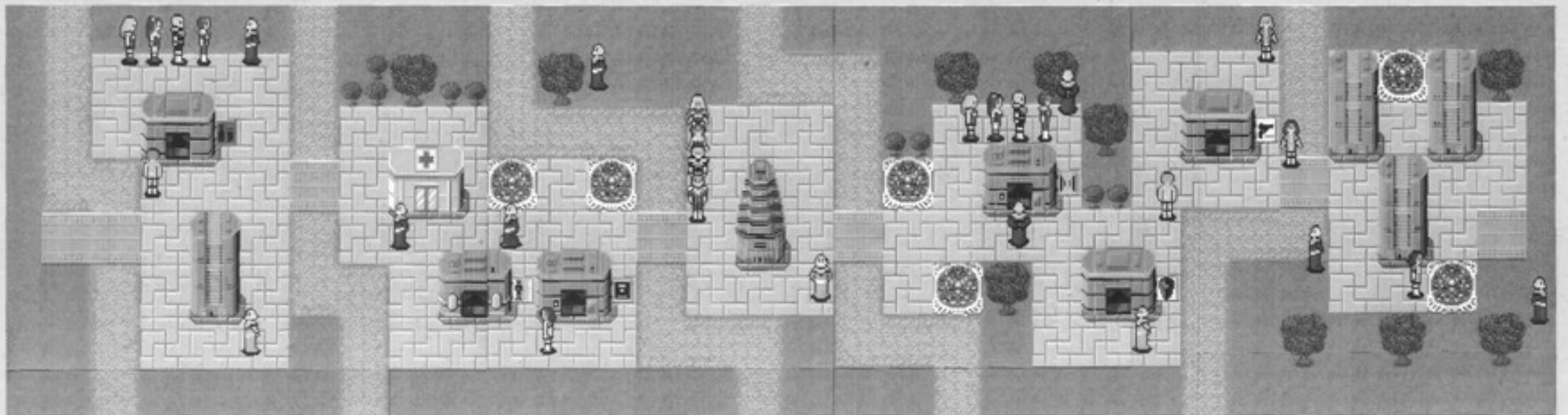
アーマーショップ

もくろく	
チタンギア	1400
チタンメット	3700
レザーシューズ	240
レザーブーツ	1000
グラスエーメル	1360
ミラーシールド	4800

ちょいと高いが、ミラーシールドは欲しいなぁ。

アイテムショップ

もくろく	
モノメイト	20
ディメイト	60
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70
	0

ロロンに行く前に薬品類をそろえておこう。

ゴミの山は宝の山

パセオ

カウンタハンター アーミア

カウンタハンター・アーミア参上！ 得意のブーメランが宙を斬る。

ロロン

幻の水上艇を求めて

ユーシスたちは南の半島ロロンにやってきた。ここは実はゴミ捨て場であった。

行けども行けども悪臭とゴミばかり。しかし、ここでメゲてはいけない。奥まで進んだユーシスたちの前にモタビアンが現われた。え？ このジェット・スクーターをくれるって……？ うーん、モタビアンって、なんていい奴らなんだろう。

1F

B2

B1

B3

見かけによらぬ発明家のモタビアン。ジェット・スクーターを置いていったぞ。

モタビアンって何者だ？

モタビアン、それは太古の昔よりこの星に棲む原住生物である。一見、人類に似た外見をもちながらも、その性質はまったくちがう。美をにくみ、ゴミを愛し、悪臭を友とし、そのうえ……。

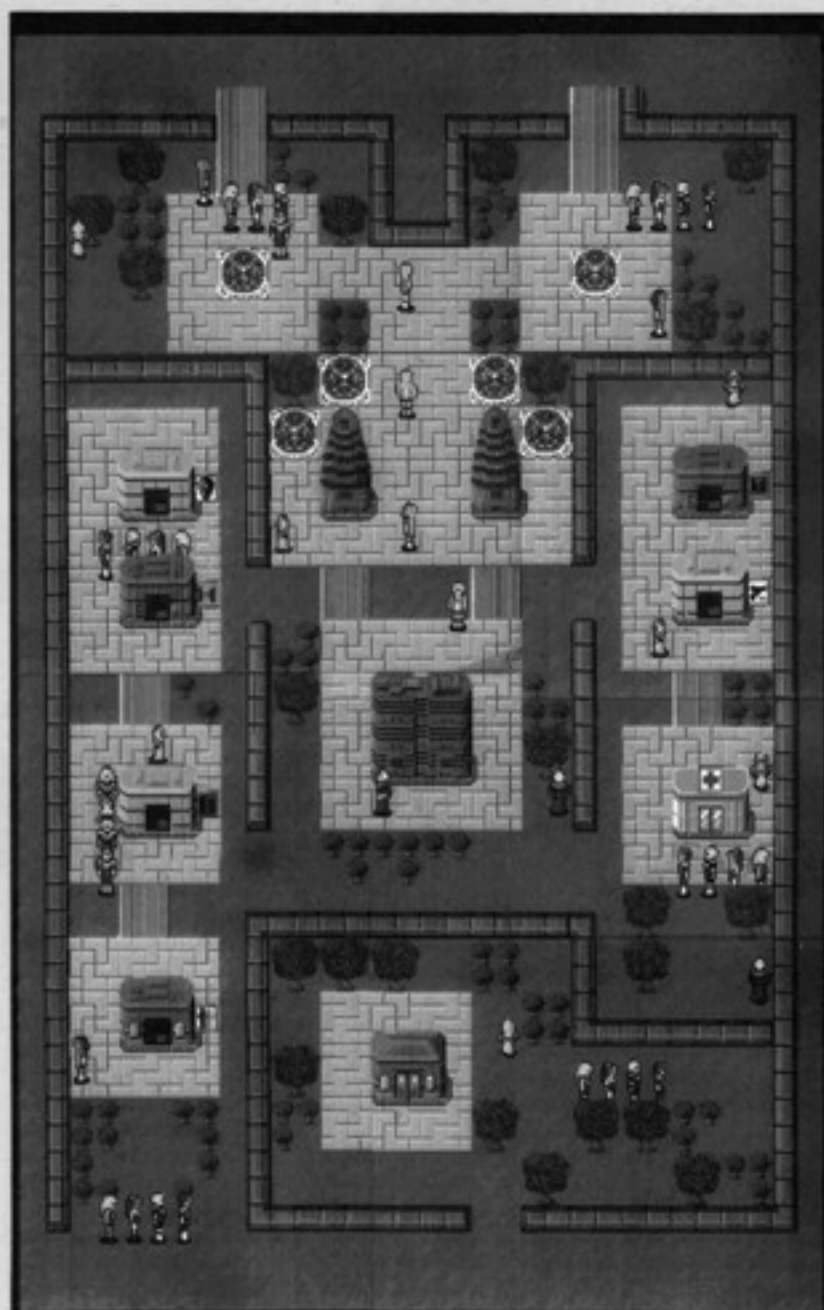
ゴミをこよなく愛するモタビアン。ゴミ集めは至福の極みなのである。

いくら腹が減っていてもモタビアンのケーキだけは食べてはいけません。

神秘の樹を求めて

クエリス

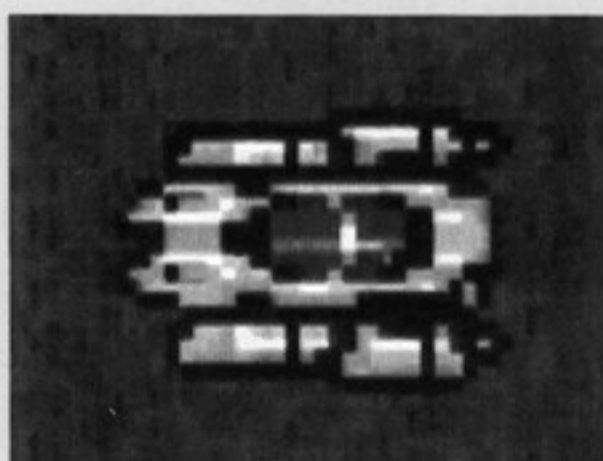
ここはかつて海で働く人々の街だった。海の水の色がちがうところでは湖の水が湧きでているという。そこからアメダスに行けるかもしれない。この街の科学者が海に潜れるガムを研究しているから、その原料マルエラリーフでも見つけるか!!

アイテムショップの青年にそっくりだが、実はチューインガムの研究家なのだ。

謎のマルエラガム

MENU

ウェポンショップ		アーマーショップ		アイテムショップ	
ブーメラン	480	チタンアーマー	5600	モノメイト	20
レーザースライサー	6700	チタンフィブリラ	6300	ディメイト	60
レーザークロー	3100	チタンチェスト	5400	トリメイト	160
アシドショット	4800	ナイフブーツ	4200	アンティポイズン	10
サイレントショット	920	ミラーエメル	5120	たびのオカリナ	130
レーザーショット	6200	セラミックシールド	8300	まよいのオカリナ	70

海上探索

ジェット・スクーターを手に入れたユーシスたちはモタビアの海を自由に行き来できるようになった。まずはウーゾ島だっ。マルエラリーフを探すんだ。そして、湖の水が湧き出るところを。アメダス突入はもうすぐだっ!!

材料はスクラップなれど、水上を高速で移動するのだ。スーイ、スイ！

パセオ

ジャンク屋カインズ

自宅に戻ったユーシスたちの前に新たな仲間が現れた。彼の名はカインズ、ジャンク屋だ。メカを壊すのなら、おまかせOKだぜっ!!

壊し屋の異名をとるカインズ君。本当はエンジニア志望だったんだけどネェ～。

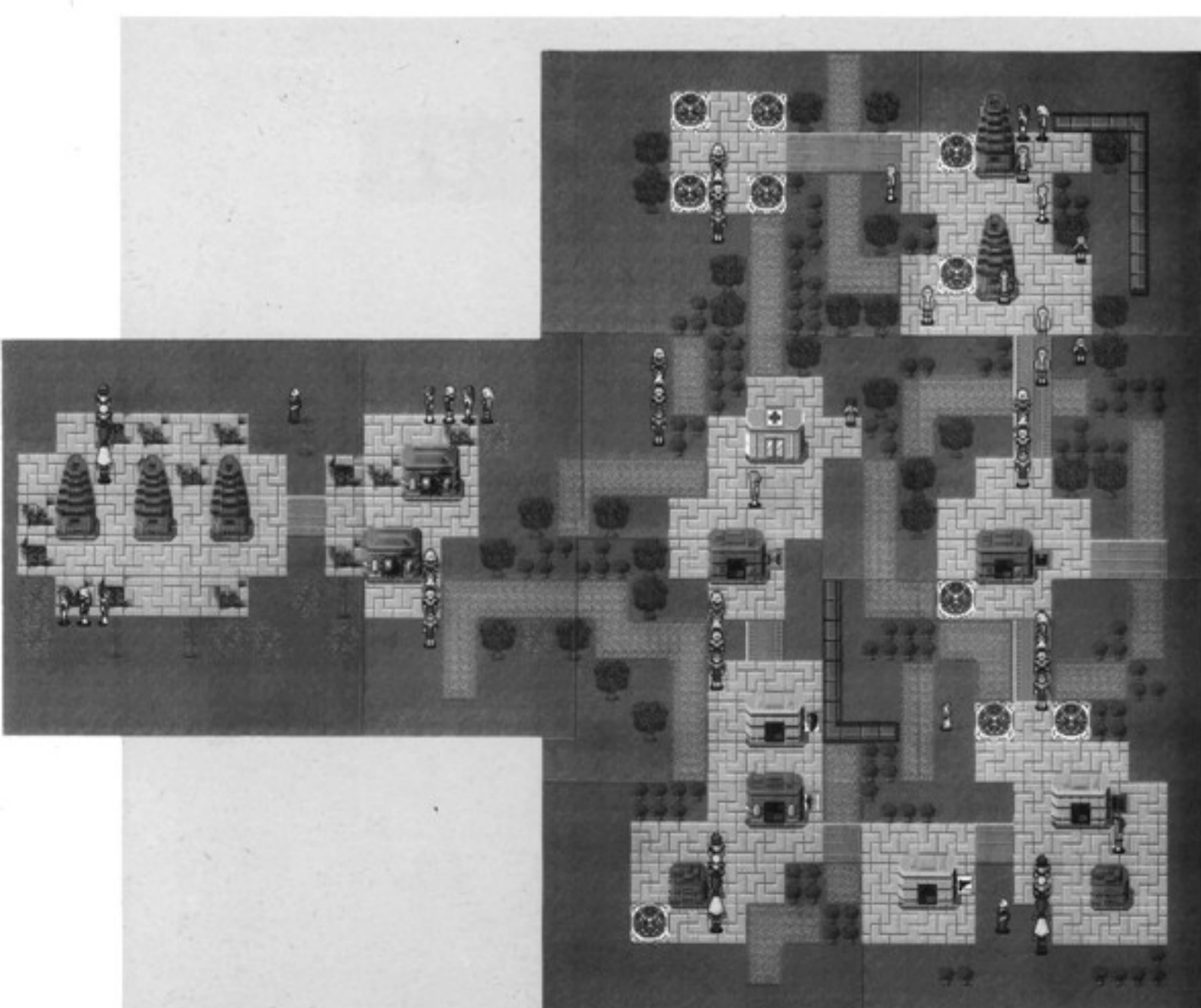
ピアタ

かつて、この街の近くにはスペースポートがあり、デゾリスやパルマに向け、多くの船が飛び立っていた。しかし、10年前に大事故がおき、多くの人が死んでから、人が宇宙を旅する事はなくなったという。その事故とユーシスとの関係は……!?

かつて宇宙港の近くにあったというこの町。PSIのように宇宙へ出ることがあるのか!?

伝説の宇宙船

MENU

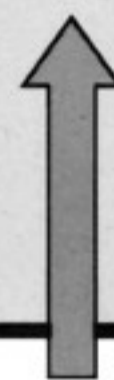
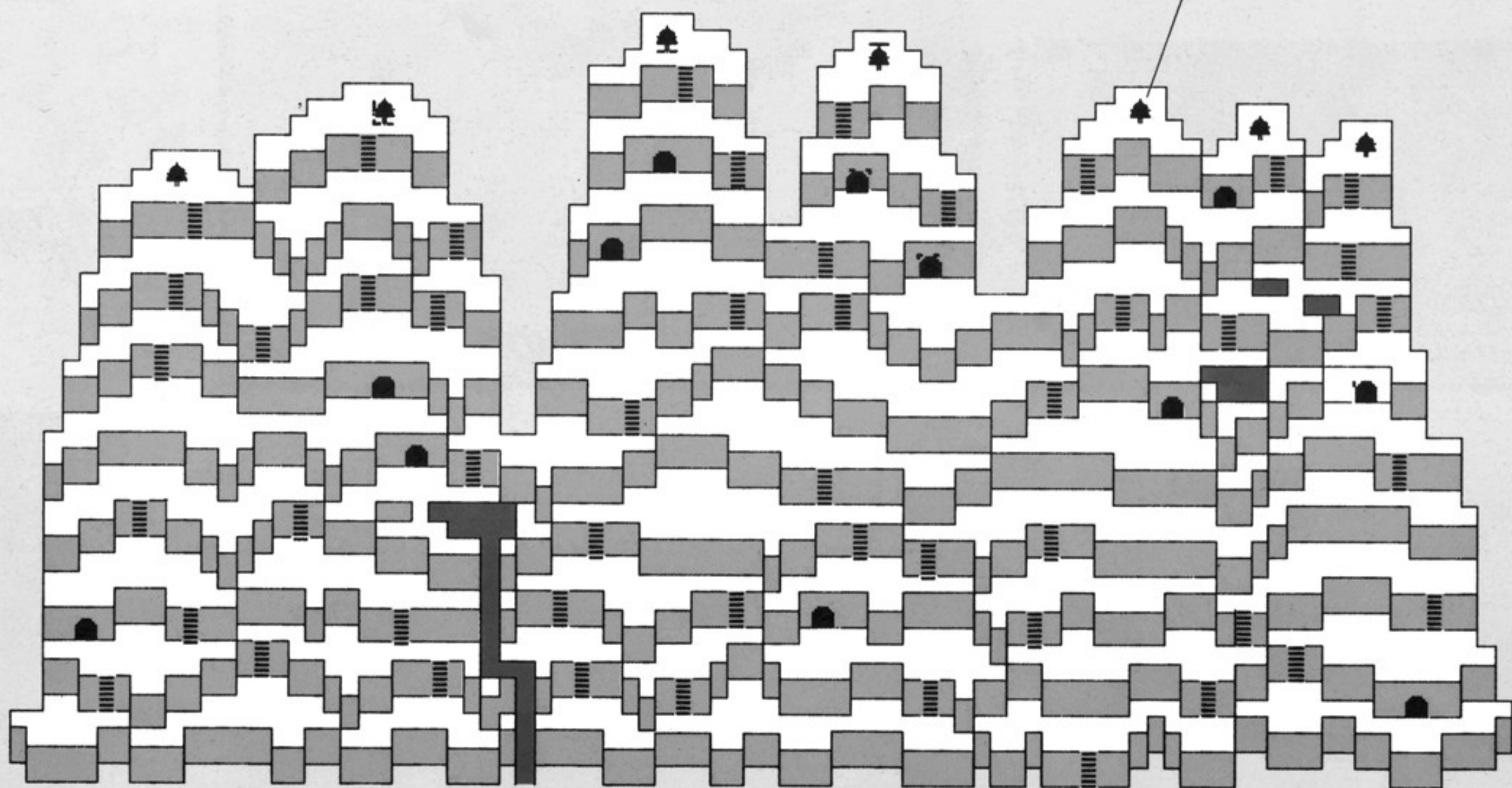
ウェポンショップ		アーマーショップ		アイテムショップ	
レーザーソード	5400	シルバークラウン	470	モノメイト	20
レーザークロー	3100	ジュエルリボン	4700	ディメイト	60
アシドショット	4800	セラミックアーマー	11700	トリメイト	160
バルカン	12600	セラミックフィブリラ	12400	たびのオカリナ	130
レーザーショット	6200	セラミックチェスト	10000	まよいのオカリナ	70
レーザーカノン	20000	ロングブーツ	6800	しのびのオカリナ	280

ウーゾ島

クエリスの西の海に浮かぶ小さな島、ここがウーゾ島だ。この島はそのほとんどがウーゾの山でもある。ユーシスたちはここへ、マルエラリーフがとれるマルエラツリーを求めてやってきたのだ。

ジェットスクーターを駆って、岩山だらけの島に到着。ここがマリエラツリーのあるウーゾ島なのかッ!?

これが本当のツリーだ！

霞のかかった山をただ行く。ここのモンスターは独自の進化をとげたらしく、他では見ないものが多い。やがて、ユーシスたちは、山の頂きでマルエラツリーを見つけたのだった。

モンスターの妨害にあいながらも、ようやく本物のマルエラリーフを見つけた！

パセオ

女泥棒シルカ

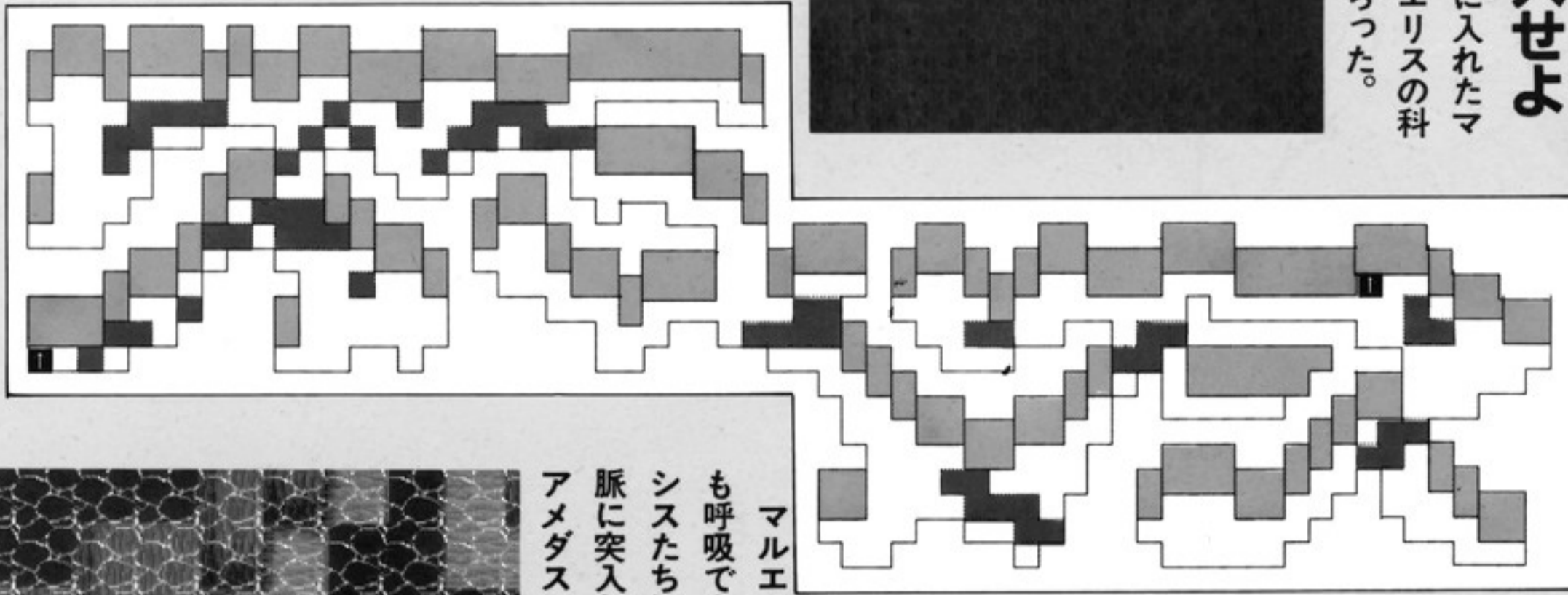
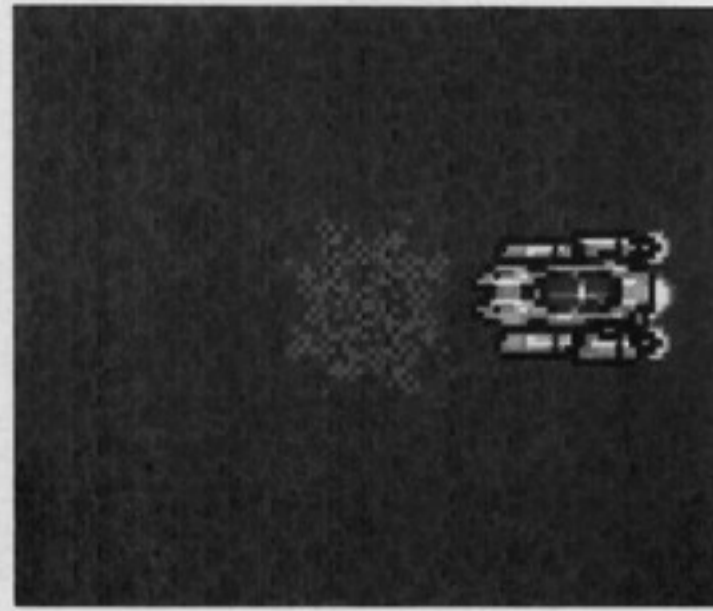
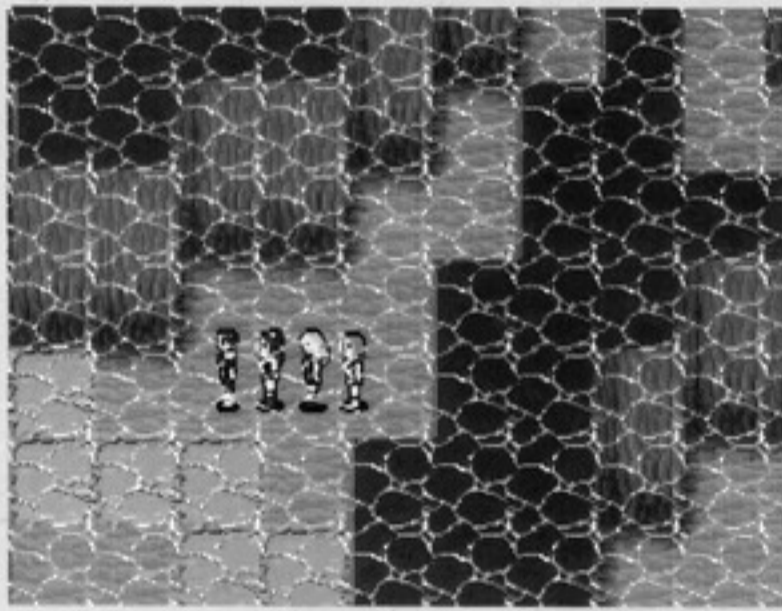
ユーシスたちの前に次に現れた仲間はなんと、泥棒だった。「私は風のシルカ。何者にもとらわれないわ！」さあ、仲間が全員そろったぞ!!

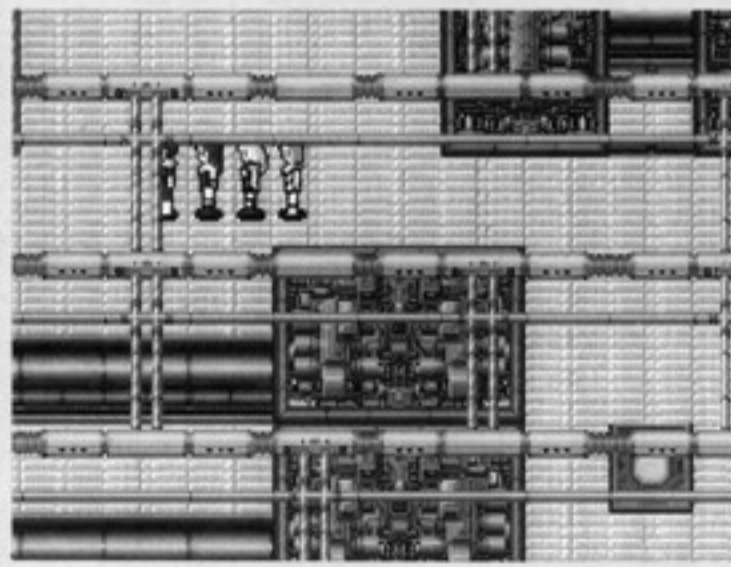
シルカが仲間入り。これで全員集合！ 8人の勇者がそろったのだ。

宿命の対決 2人のネイ

地下水脈

アメダス潜入せよ

ユーシスたちは手に入れたマルエラリーフを、クエリスの科学者にガムにしてもらった。

マルエラガムをかみ、水中でも呼吸できるようになったユーシスたちは水源地から、地下水脈に突入した。ここを進めば、アメダスに出るはずだ!!

■のるとダメージ有

アメダス

モンスター発生源をたたけ！

ここが謎の中心、アメダスだ。いろいろ、おいしいアイテムも入手できるが、まっすぐ7階のメインコンピュータ・ルームに向かうのも、かしこいやり方だ。

さすがにここは広くて高い。おまけにモンスターも凶暴だ。しかし、負けてはいけない。衝撃の事実が君を待っている。

B1

3F

★＝コンテナ

1F

2F

★＝コンテナ

5F

4F

7F

6F

あなたたちは そのネイを なかまだとおもって
つれてあるいているけれど ほんとは
みにくい モンスターとおなじ。
にんげんを にくんでいるに ちがいないわ。」

アメダスの最上階には意外な人物が待っていた。もう1人のネイ。ネイ・ファーストだ!!

バイオハザードの真相

バイオシステムに送りこまれたエネルギーを求めてアメダスへとやってきたユーシス。彼と仲間たちは最上階のコンピュータ・ルームで不思議な人物に出会った。髪や肌の色はちがうけど……ネイにうりふたつじゃないか！

「私はネイ・ファースト。2年前にバイオシステムの事故によって生まれた。人間は私を殺そうとした。けれど私は逃げのびてバイオモンスターを作った。自分勝手に命をもてあそぶ人間に復讐するために。だけど、私の中には、私を邪魔するもうひとつのネイがいた。そう、あなたたちがネイと呼んでいる、その娘のことよ！　そのネイもほんとはみにくいモンスターと同じ。人間を憎んでいるにちがいないわ。」

そんな、そんなことが……。ネイ、本当にそうなのか……!?

「ちがう、ちがうわ!!　私はネイ・ファーストの中にいるのがつらくて分裂したのよ！　たしかにモンスターとして生まれてきたことはとてもつらいし、悲しいわ！　だけど、私はモンスターを作って人間に復讐するあなたのことを認めるわけには、いかないの!!」

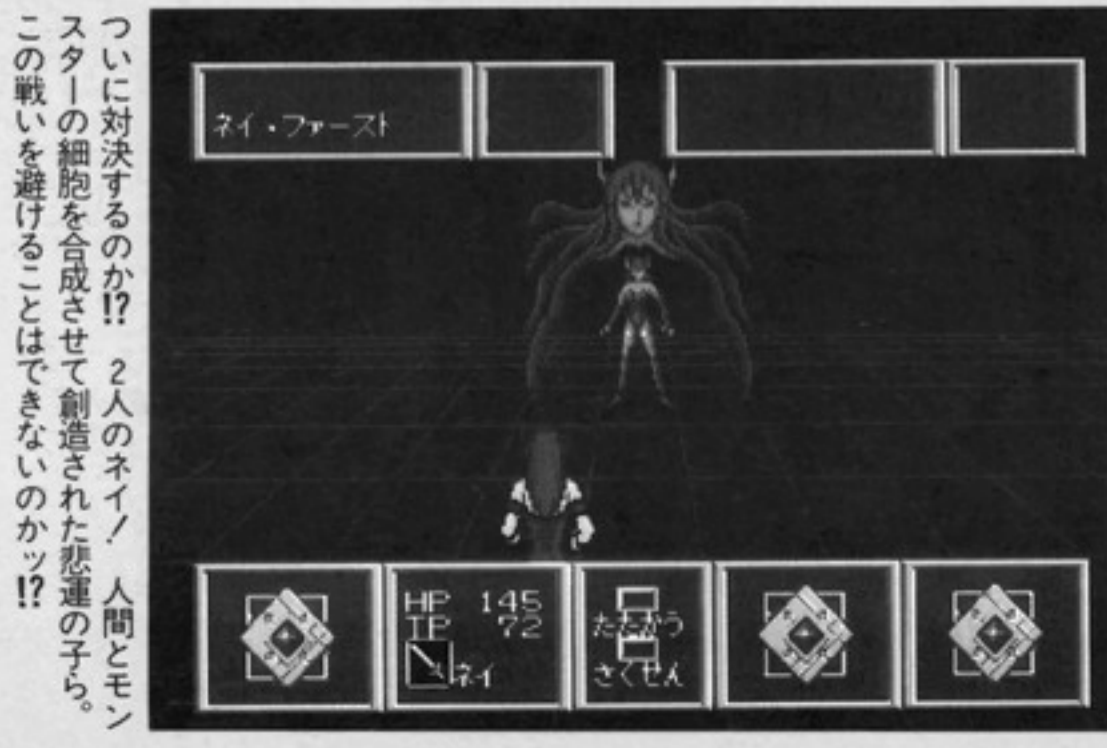
……ネイは何を考えてるんだ？

「やめろネイッ、やめるんだーっ!!」

ユーシスの叫びがこだました。

ついに対決するのか!?　2人のネイ！　人間とモンスターの細胞を合成させて創造された悲運の子ら。この戦いを避けることはできないのかッ!?

大洪水の恐怖

パセオが沈む!

沈みゆく街

アメダスの戦いが終わった。それまでモンスターを生み出すためバイオシステムに流れこんでいたエネルギー、それがすべてアメダスに流れこむことになった。そのため、アメダスは機能に異常をきたした。ユーシスたちはアメダスが大量の水を吐き出すのを見た。

アメダスのコントロールが失われたため、本来は雨になるはずの水がすべて湖に流れこんでしまったのだ。このままでは、モタビア全土が水面下に沈んでしまう。

ユーシスたちは急いでアメダスを脱出し、パセオに戻った。

パセオの街は大パニックであった。州都であるために、より速く情報が伝わってしまったのだろう。ユーシスたちは総督に会いに行くことにした。

パセオ

総督はユーシスに現状を語って聞かせた。湖の周囲のダムを開けることができれば、最悪の事態はさけられる。だが、パセオからのコントロールがきかない。誰かが直接、開けに行かねばならない…。

「僕にそれをやらせてください」

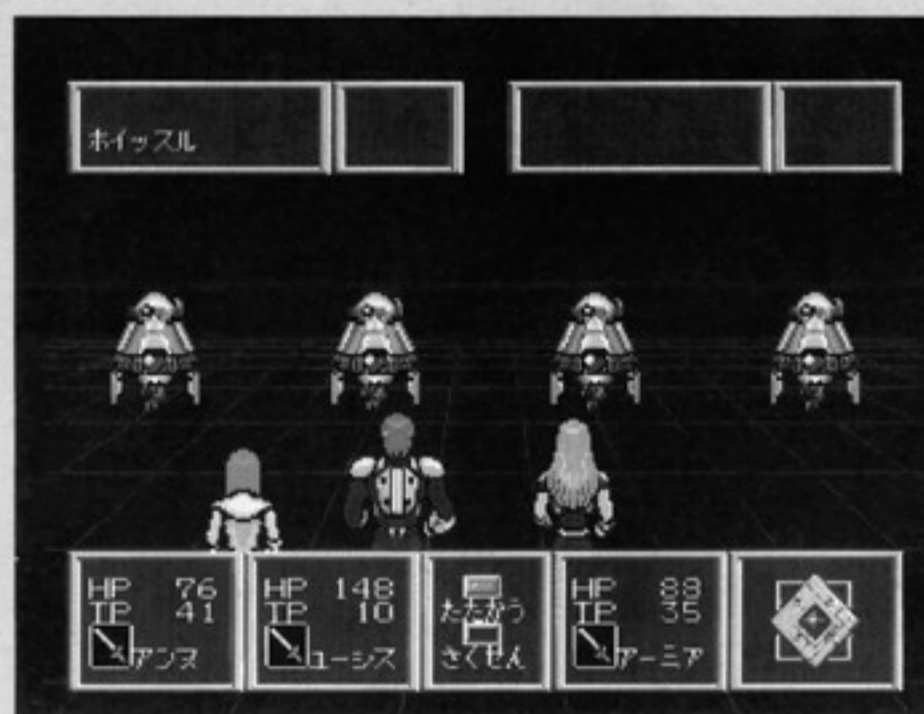
「うむ、しかし、残念なことだが……」

総督はユーシスに彼の新たな危難を伝えた。しかし……

「家でじっとしてたって同じです。それだったら僕は行きます!!」

上昇するモタビア湖の水位。このままではパセオは湖の底に沈んでしまう。助かる唯一の方法は4つのダムの開放だ!

本来なら英雄としてむかえられるはずなのに……。一転して指名手配の犯人だなんて! トホホ……。

機動警察の追撃!

ユーシスたちをアメダス破壊の犯人と決めつけたセキュリティ・システムは、機動メカ兵団をさしむけてきた!

ユーシスたちは今や、追われる身であった。パルマ州政府は、マザーブレインを狂わせた犯人として彼らの名前を挙げたのだった。荒野からモンスターの姿は消えたが、彼らはその代わりに、モンスター以上の敵、セキュリティ・システムのマシーンに追われることになったのだ。

いかにもメカメカしたグラフィックがかっこいいマシーン軍団だが、敵としてはかなりやっかいだ。ここは機械壊しの名人、カインズに活躍してもらおう。

「おう、まかしときっ!!」

まだまだ、冒険はこれからだっ!!

ピアタ

コントロールタワーの探索

ユーシスたちは再び、このピアタの街へやってきた。パセオのセントラル・タワーのライブラリの情報によれば、どこかの街のコントロールタワーにダムカードがかくされているという……。4つのダムにはそれぞれ1枚ずつのダムカードがあり、それをもたないと中に入れないのだ。

ユーシスたちは今までモタビア上のすべての街のコントロールタワーを調べてきた。……が、残念ながら、ダムカードを発見することはできなかった。残るは、この街のタワーだけだ。いそがないと、モタビア全土が水の底になってしまう。ユーシスたちは迷路のようなコントロールタワー内部に突入した。

この朽ち果てたようなピアタのコントロールタワーこそダムカードが納められている場所なのだ。

ダムカードを入手せよ！

コントロールタワー

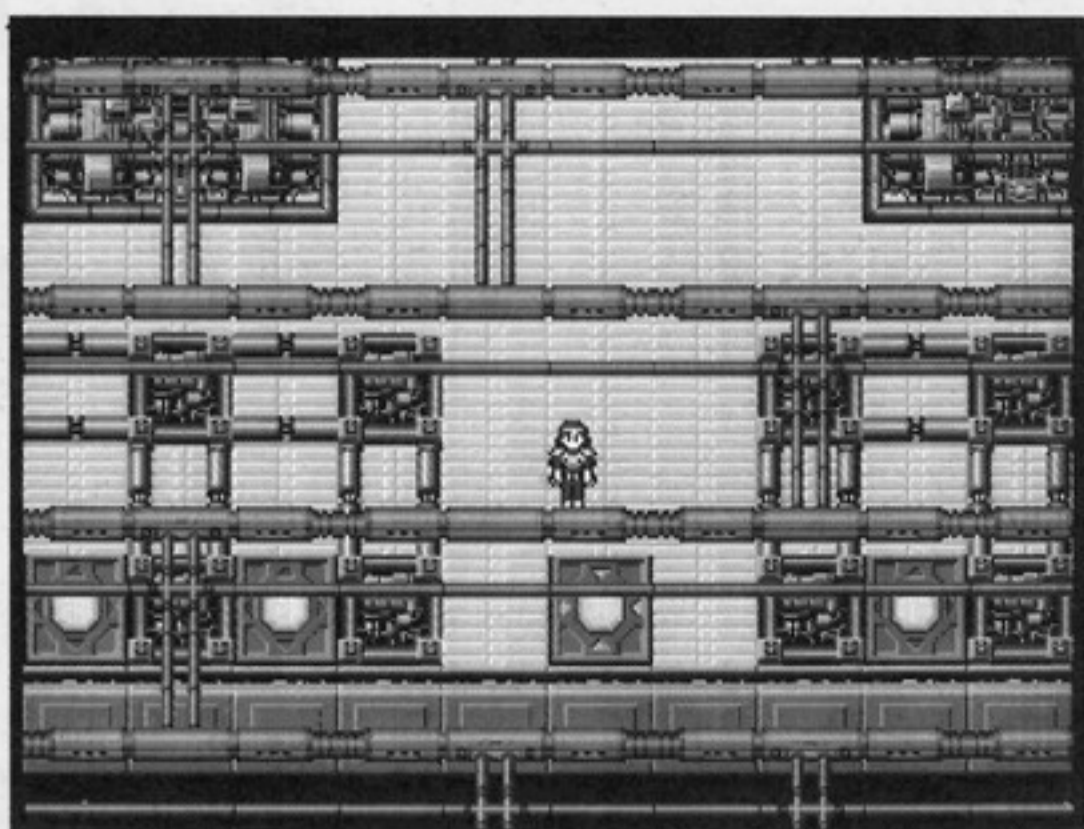
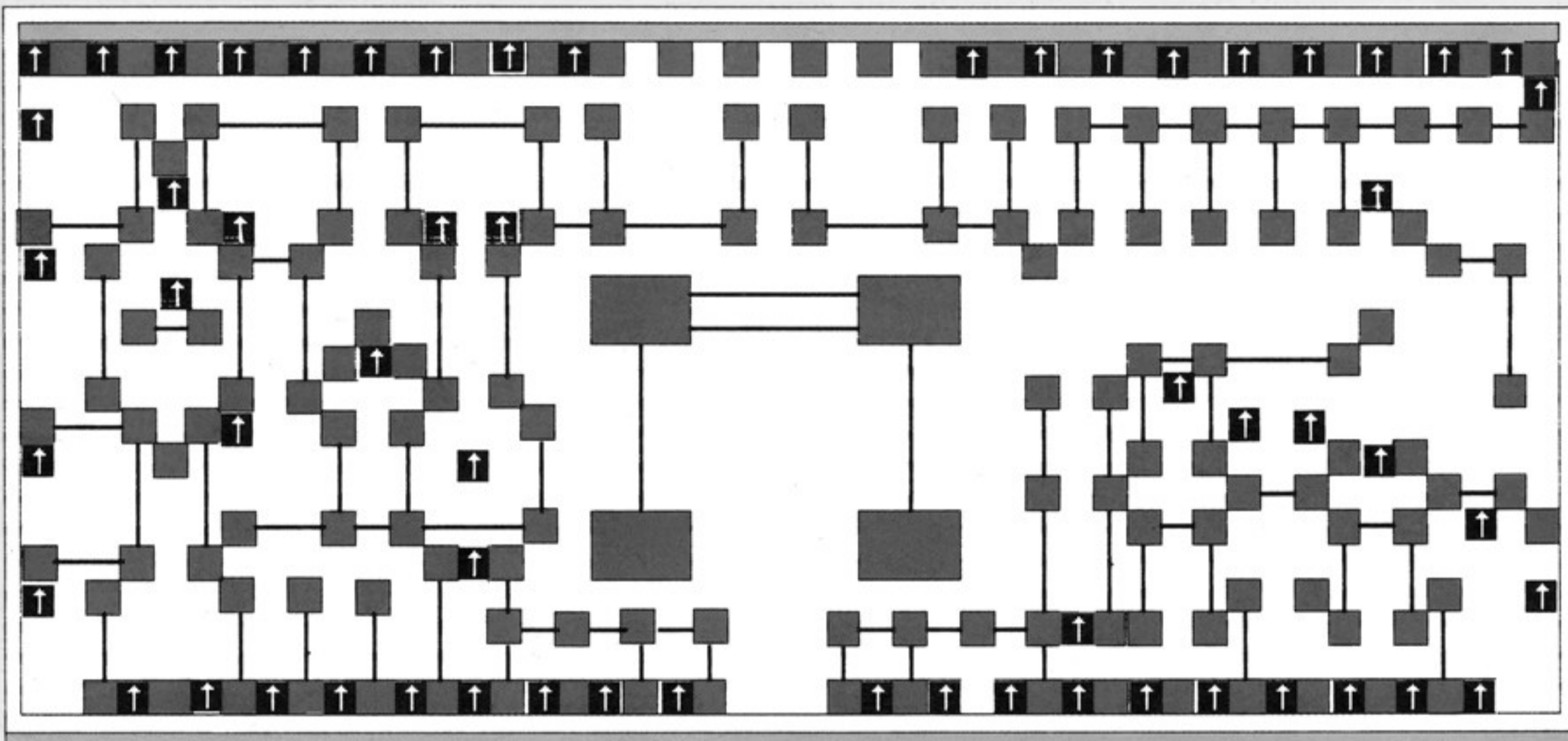
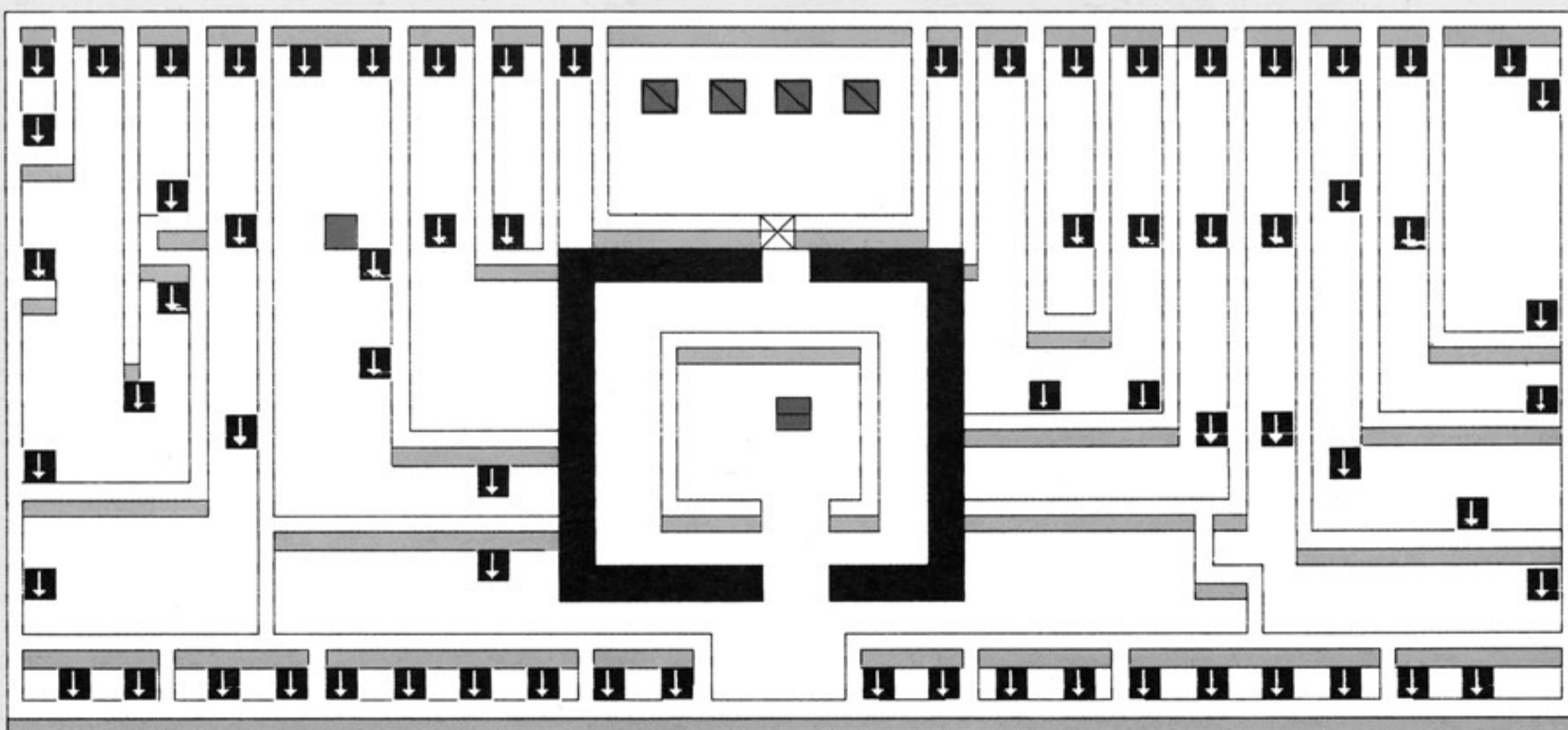
このピアタのコントロールタワーはまるで迷路だ。高さは2階建てでしかないのにもかかわらず、上に行ったり、下に行ったりといそがしいダンジョンになっている。すぐに自分のいる位置がわからなくなってしまうにちがいない。下図のマップを見て、自分の今いる場所をしっかりと把握しておくことが大事だ。

　苦労の果てに、とうとうユーシスたちは2階の中心、キーボードの前にたどり着いた。キーボード、といえば誰かを思いださないか？　そう、アバンチーノ先生だっつ。ここで先生に教わったテクニックが役に立つぞ。ここで、あのテクニックを使わないと、なんと一挙に外まで飛ばされてしまうんだ。

　ユーシスは慎重にキーボードをあやつった。キーボードの奏でる音色が反応し、ドアロックが解けた。こうして、ユーシスたちは4枚のダムカードを手に入れたのだ。

無数のエレベーターで上昇・下降をくり返してカードを目指す。複雑さにおいては、今までで最高だ。

1F

2F

4大ダム開放作戦❶

グリーンダム

4色ダム最初の紹介は、ここグリーンダムだ。モタビアの湖の北に流れ出る川の途中にある。ジェット・スクーターで北の海から川をさかのぼってくれば、入れるはずだ。

……と、北にあるもんだから一番最初に紹介してしまったが、一番最初に来ることはオススメしない。このダムの難しさといったらちょっとハンパじゃない。左のマップを見てくれればわかるだろう。ま、他の3つのダムをクリアして、十分レベルを上げてから来るのが無難だろう。

さて、カードをさしこむメインコンピュータだが、2階の中央部、ちょっと右よりのところだ。はやくダムを開けて、水を流してやろーぜ。

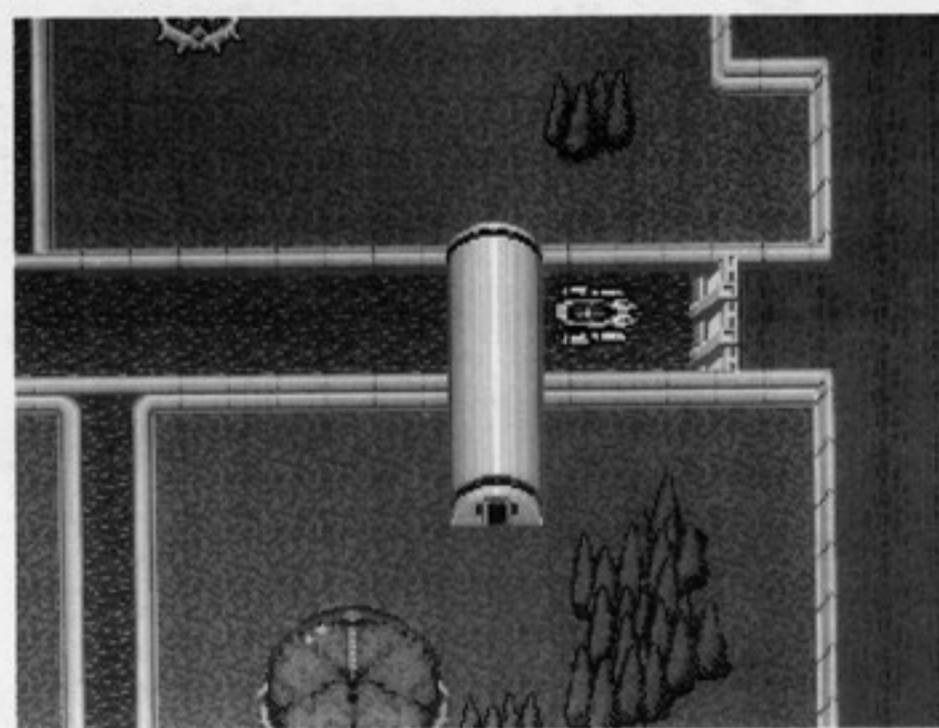
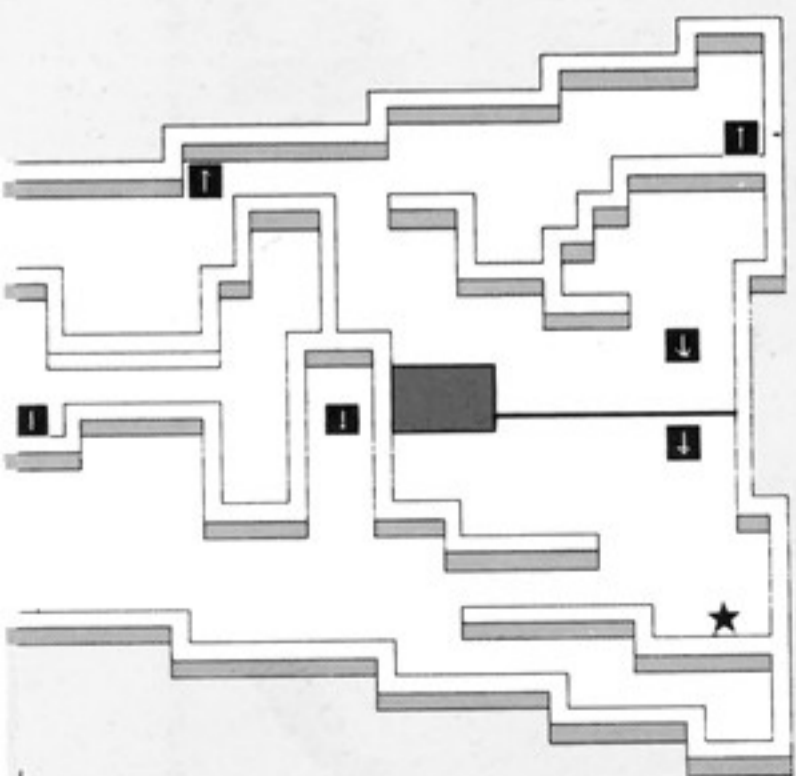
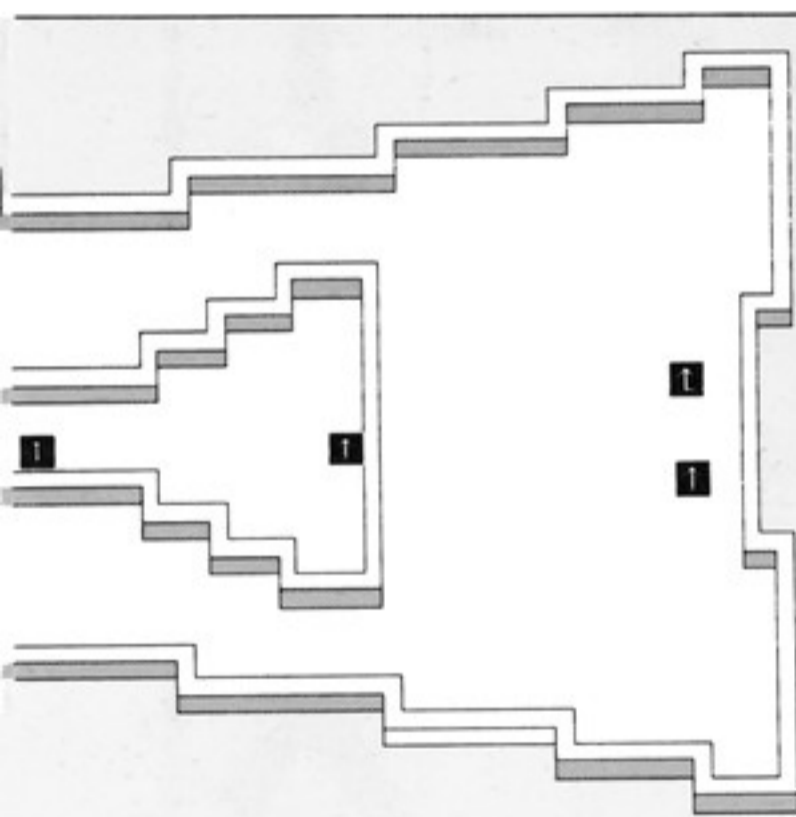
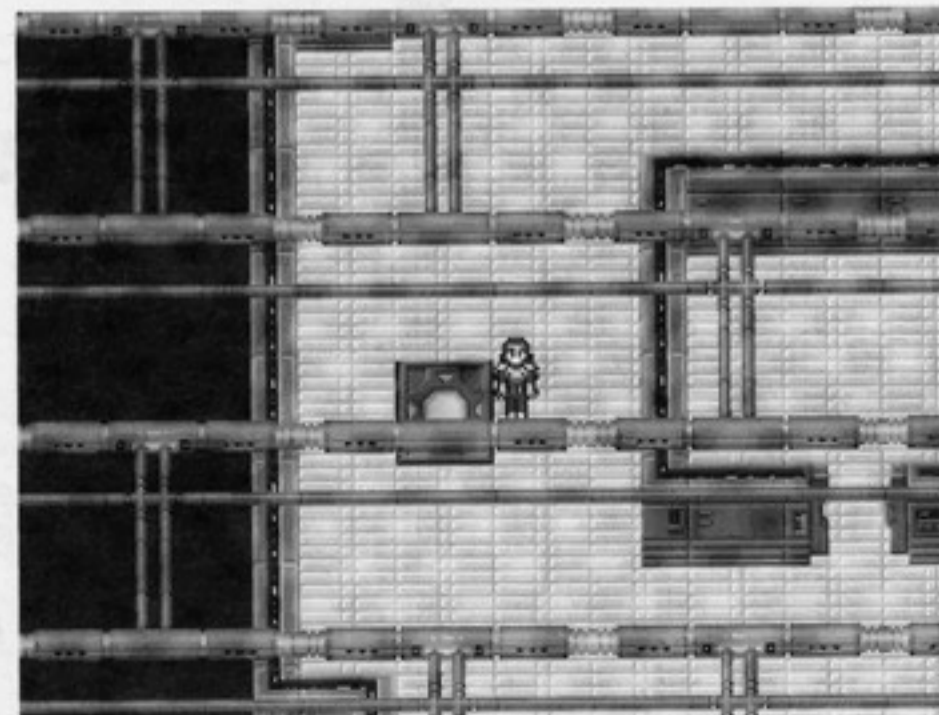
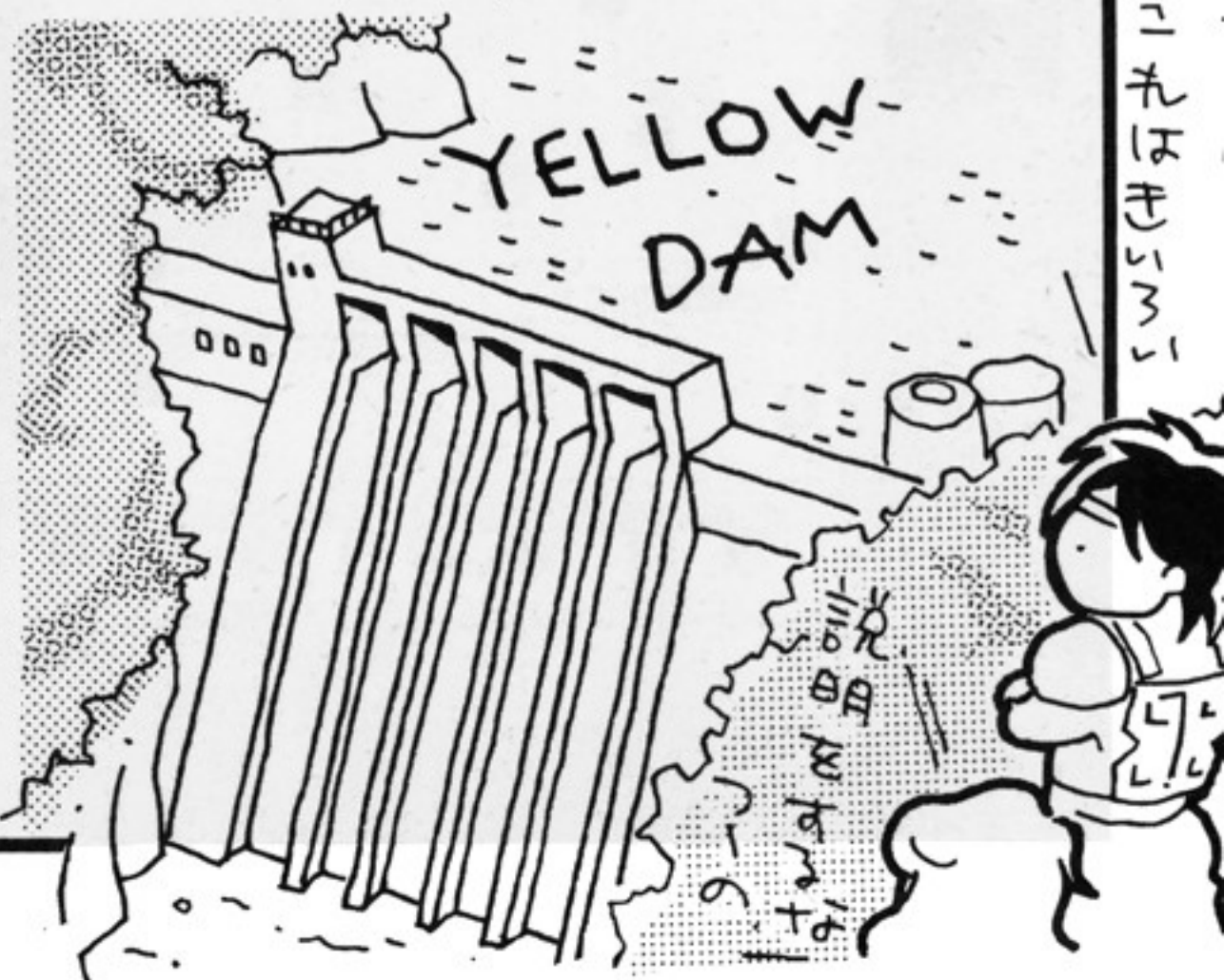
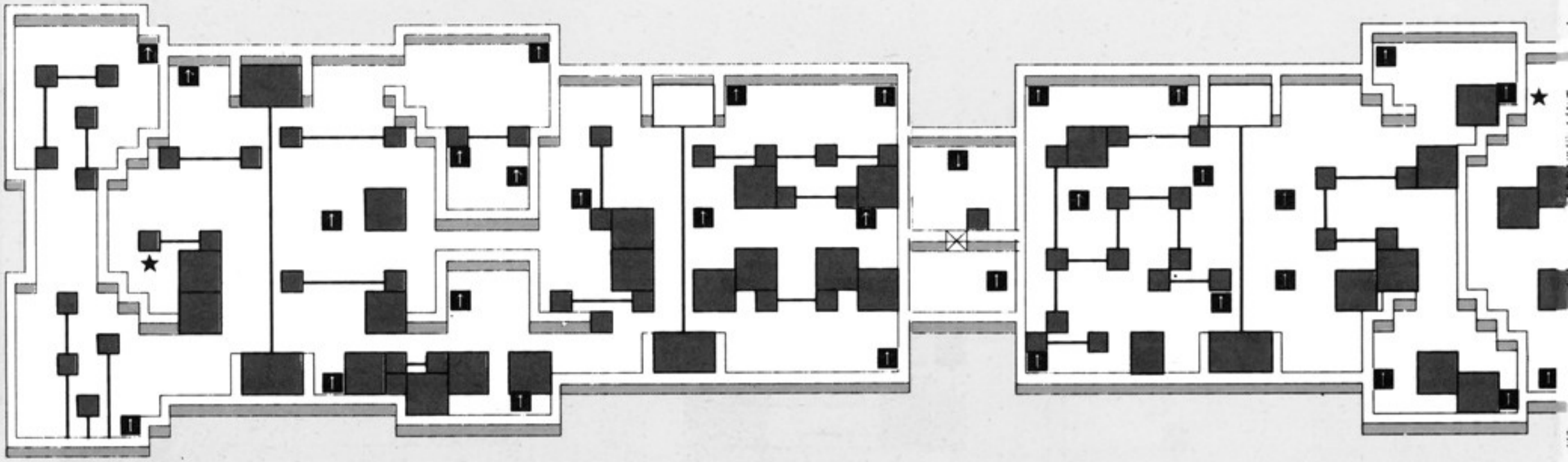
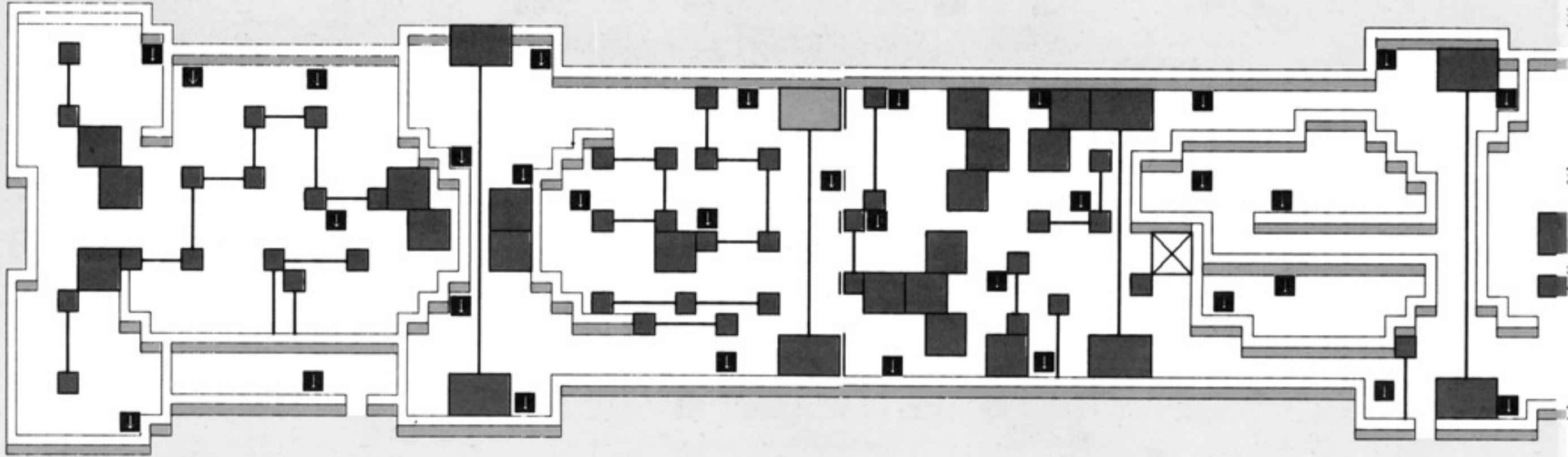
さて、ダンジョンのお楽しみといえば、なんてったってアイテムだ。このグリーンダムには、雪の冠、クレセントギア、せいひつの盾、グリーンスリーブがある。がんばって、集めてくれたまえ。ユーシスたちはモタビアを水没の危機から救えるか?!

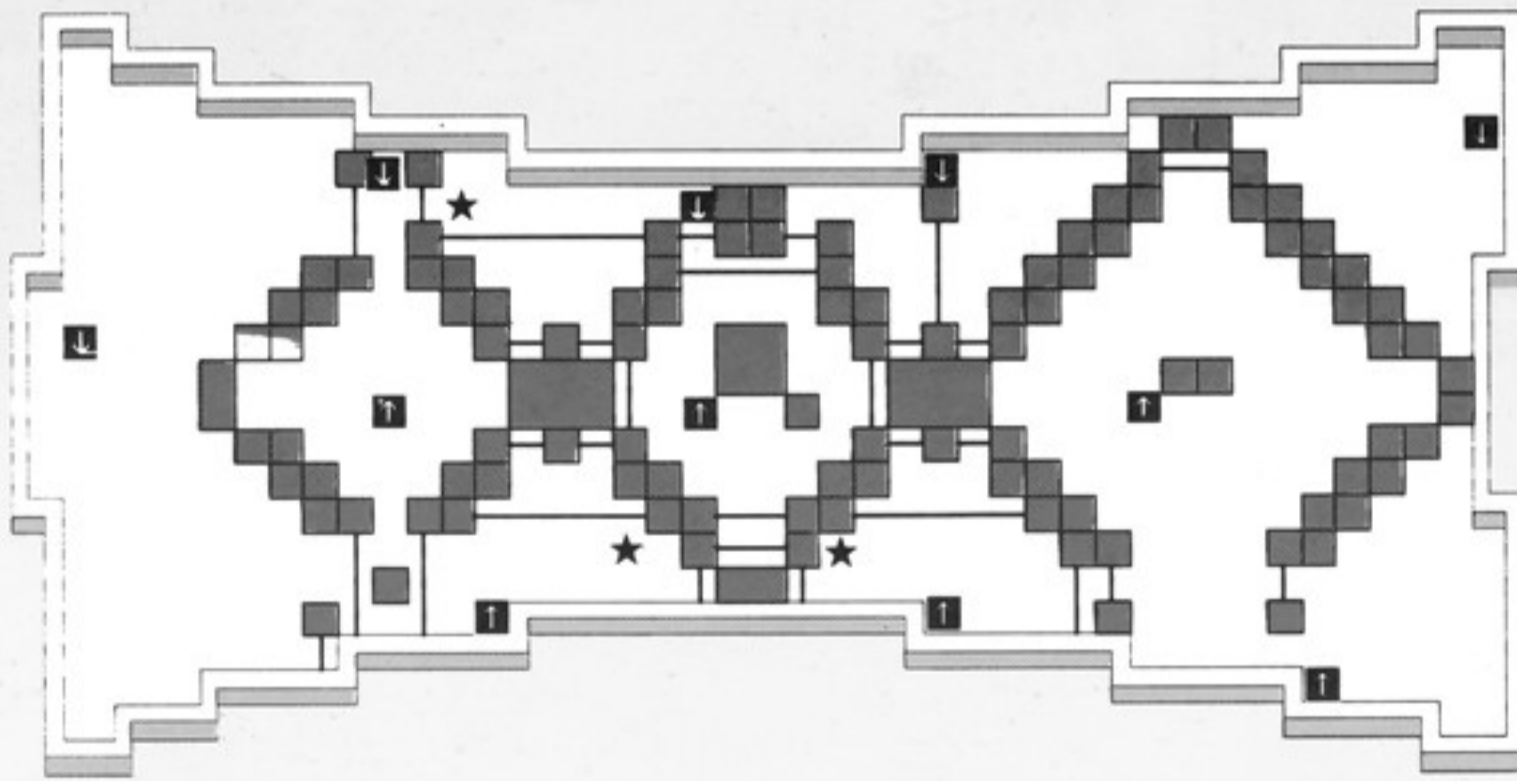
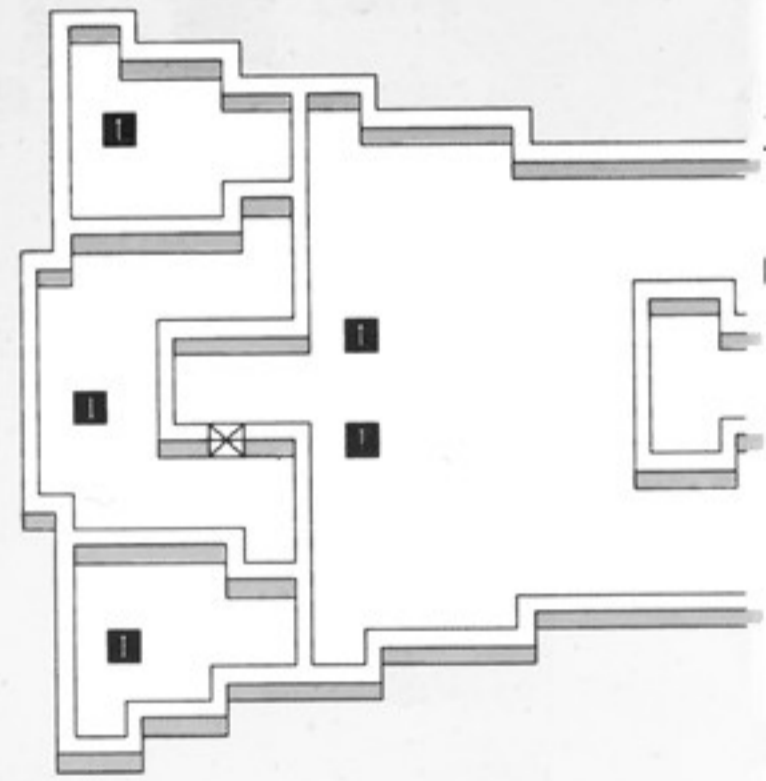
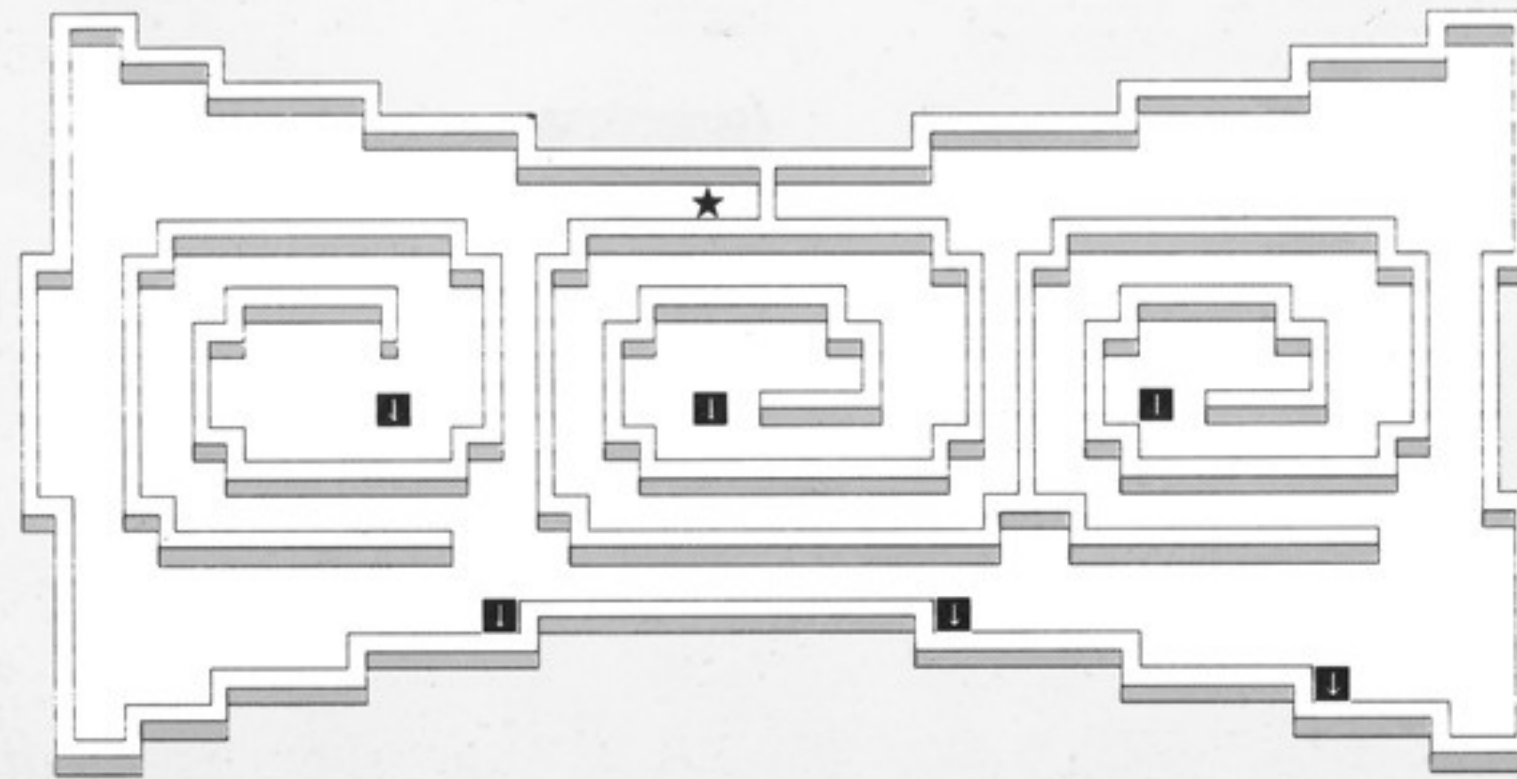
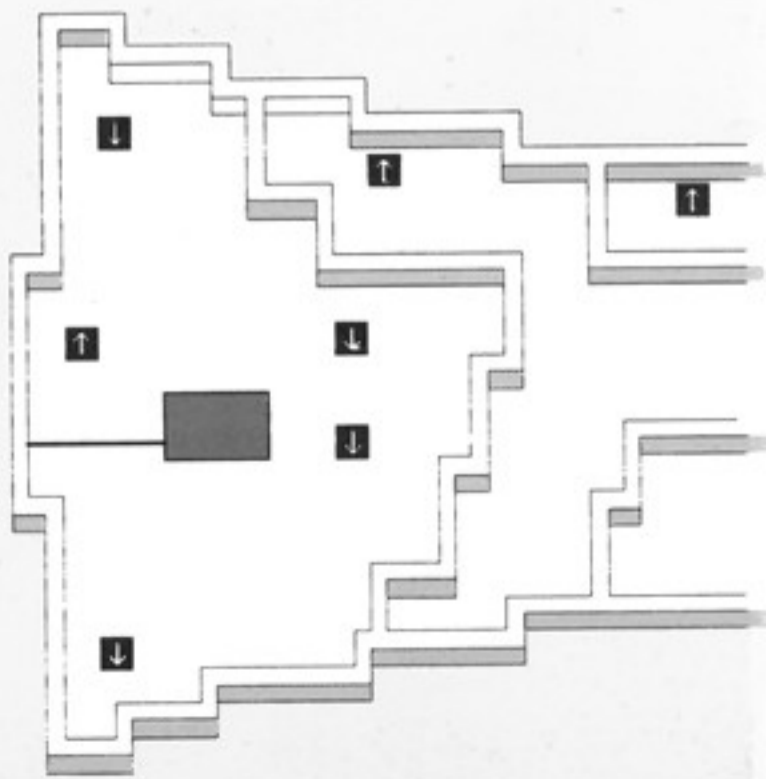
ジェットスクーターでまずグリーンダムへ急行だ！

グリーンダムの中は……やっぱり緑色だったりするのだ。

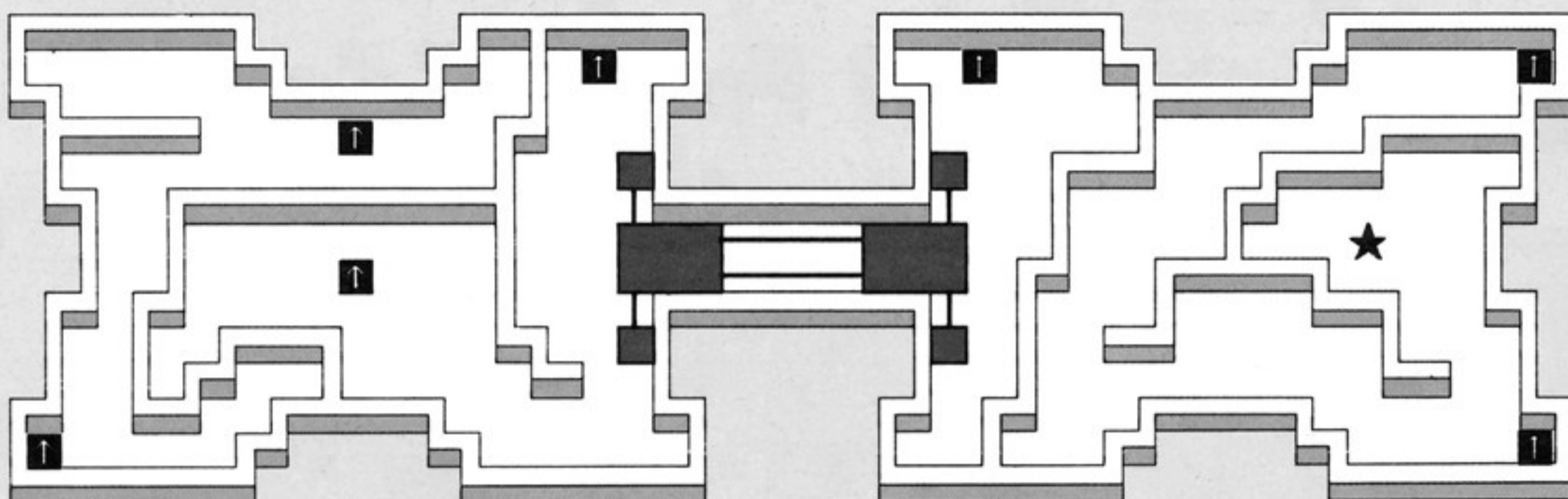
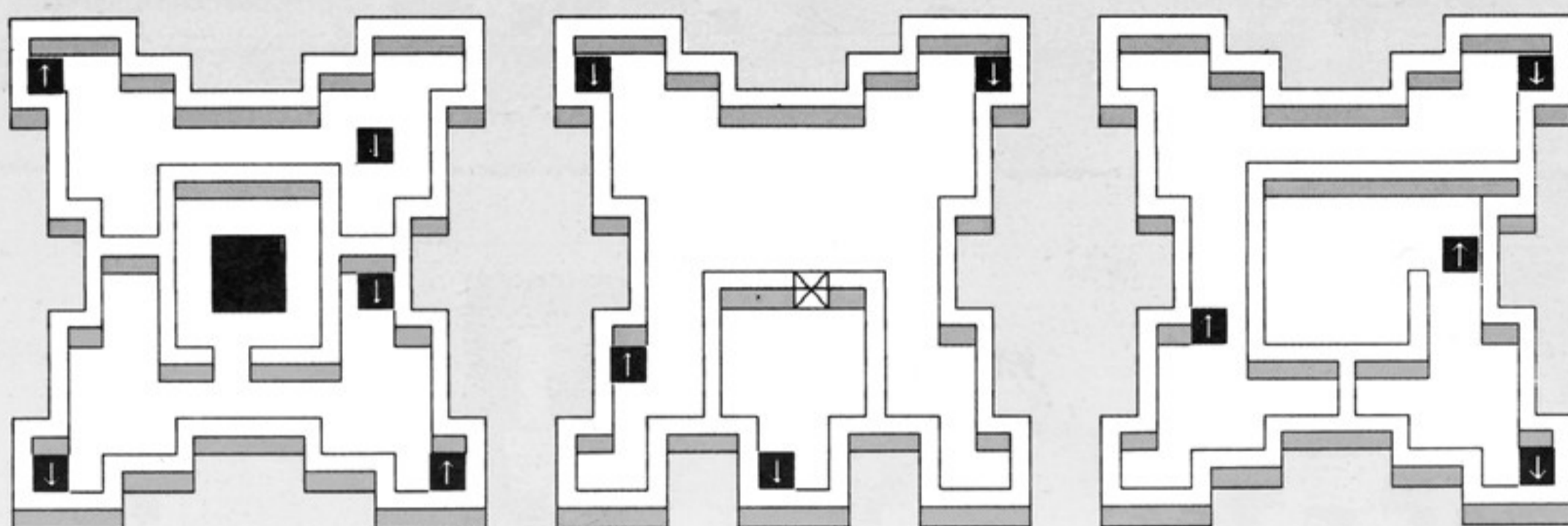
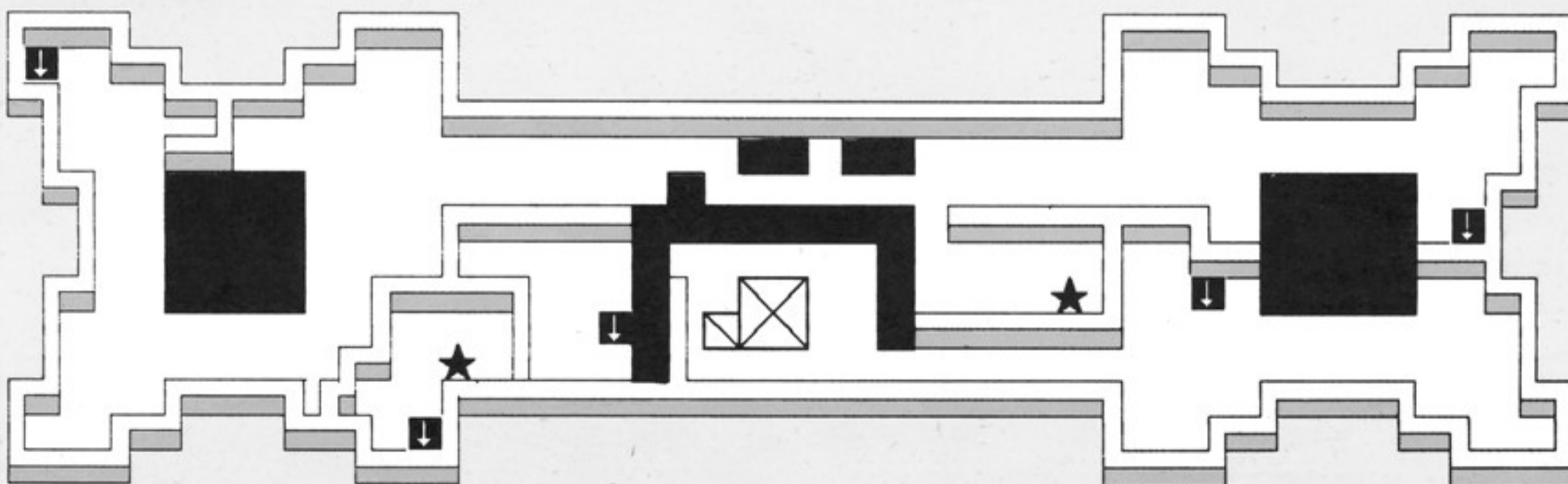
イエローダム

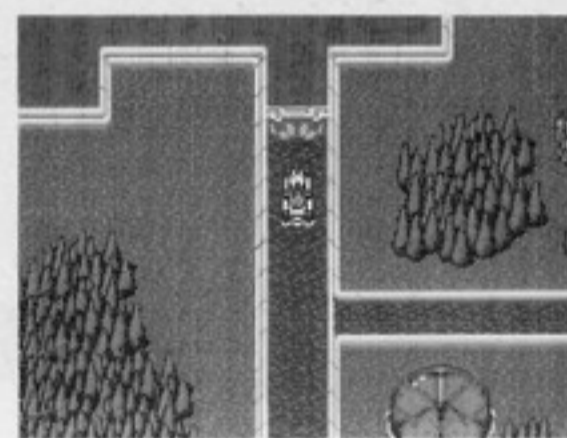
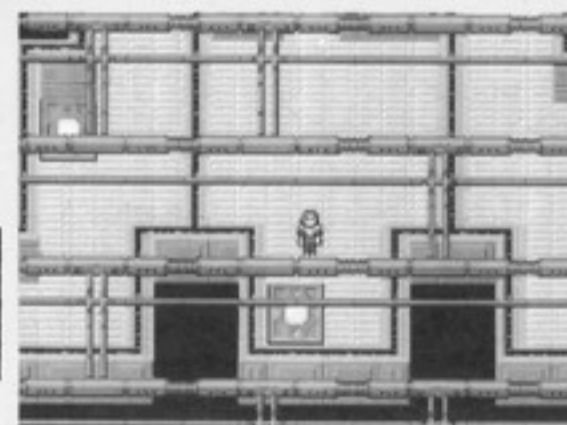
このダムはモタビアの西の川の中ほどにある。高さが4階もあるわりには、それほど難しくはない。2番目くらいに来るのが、ちょうどいいかな。メインコンピュータは4階の中央部にあるぞ。

ここで手に入るアイテムは、クリスタフィールド、クリスタチェスト、クリスタハーニッシュ、琥珀の法衣などだ。パーティの防御力を一気に上げるチャンスだぜ。メインコンピュータまで行くのはすぐだけど、それだとアイテムが見つからない。スミズミまで、探しまくらなきゃダメだ。

西のダム、イエローダム。今ではなつかしく思われるバイオシステムの近所だったりするのである。

イエローダム内は、セキュリティ・システムの大型メカが待機している。強敵ぞろいだ！

1F

2F

★=コンテナ

3F

1F

4F

2F

★=コンテナ

4大ダム開放作戦②

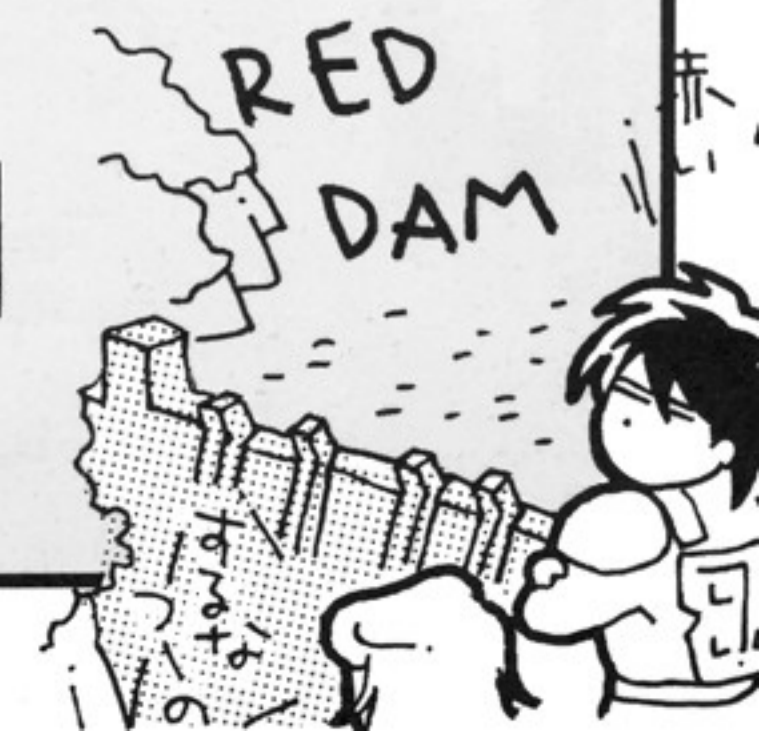
レッドダム

ちょっと変わった構造をしているのが、このレッドダムだ。モタビアの南の川の中ほどにある。構造は複雑でも中身は簡単だ。一番、楽なダムじゃないかな。メインコンピュータは2階の中央部だ。

このダムでは、怒りの剣、ファイアスライサーが手に入る。これも、がんばって探そう!!

北にあるダム・レッドダム。やっぱり赤いのだ！

モノクロなのが残念。中はレンガ造りのようにきれいな赤なのだ。

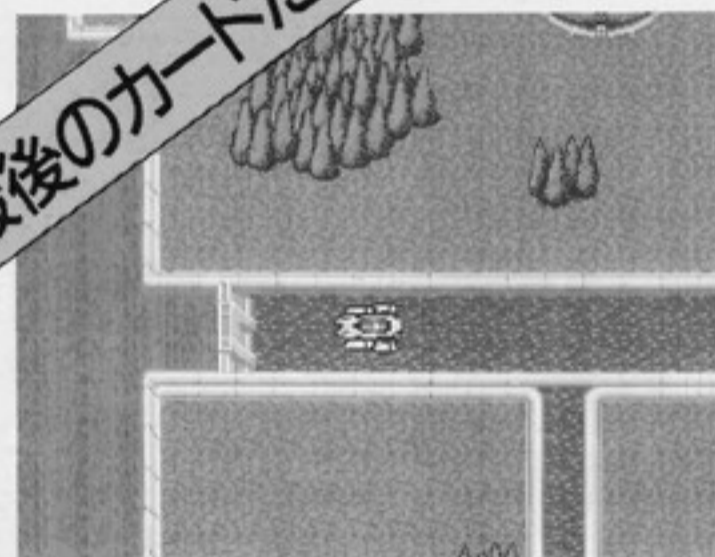
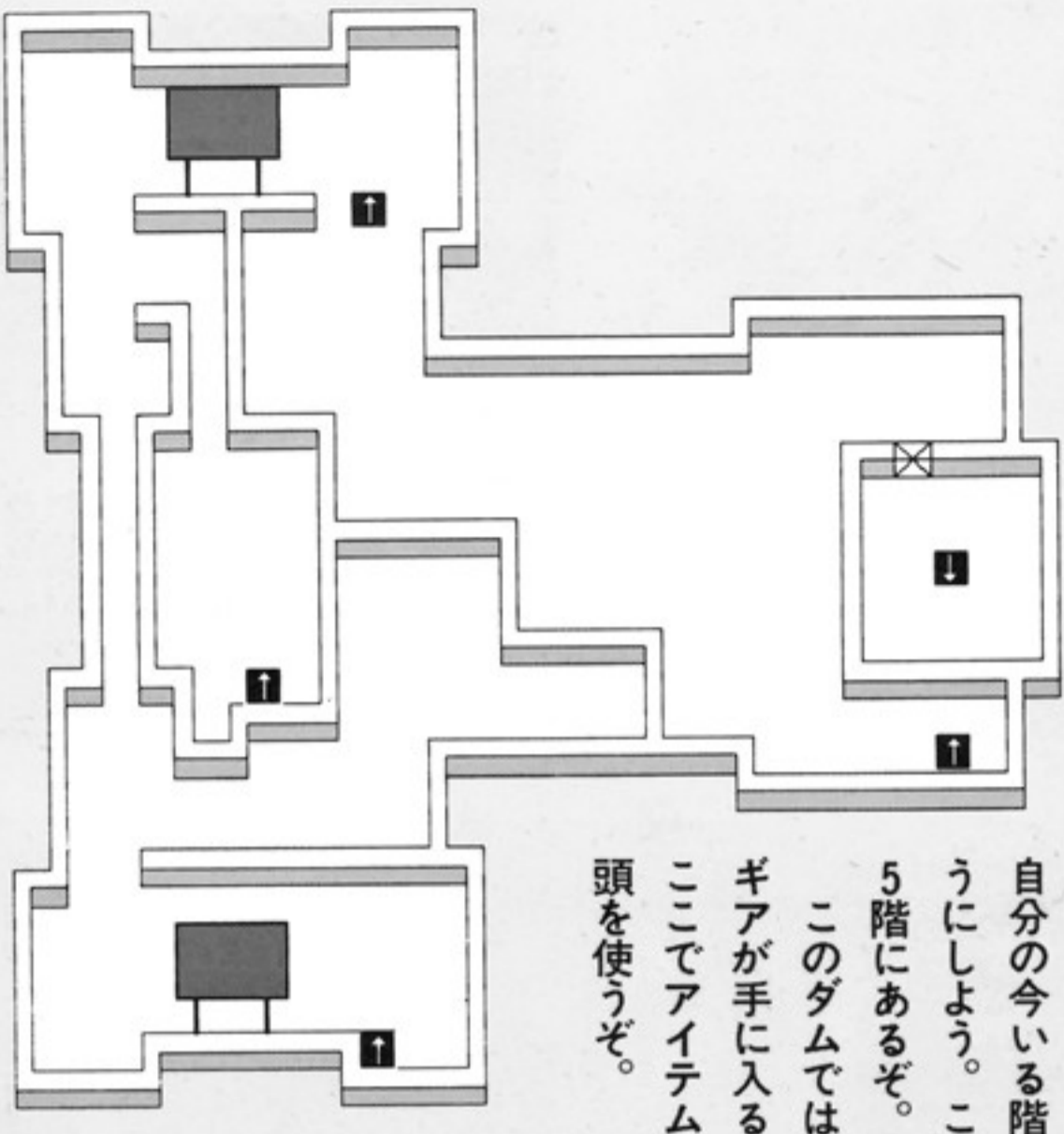
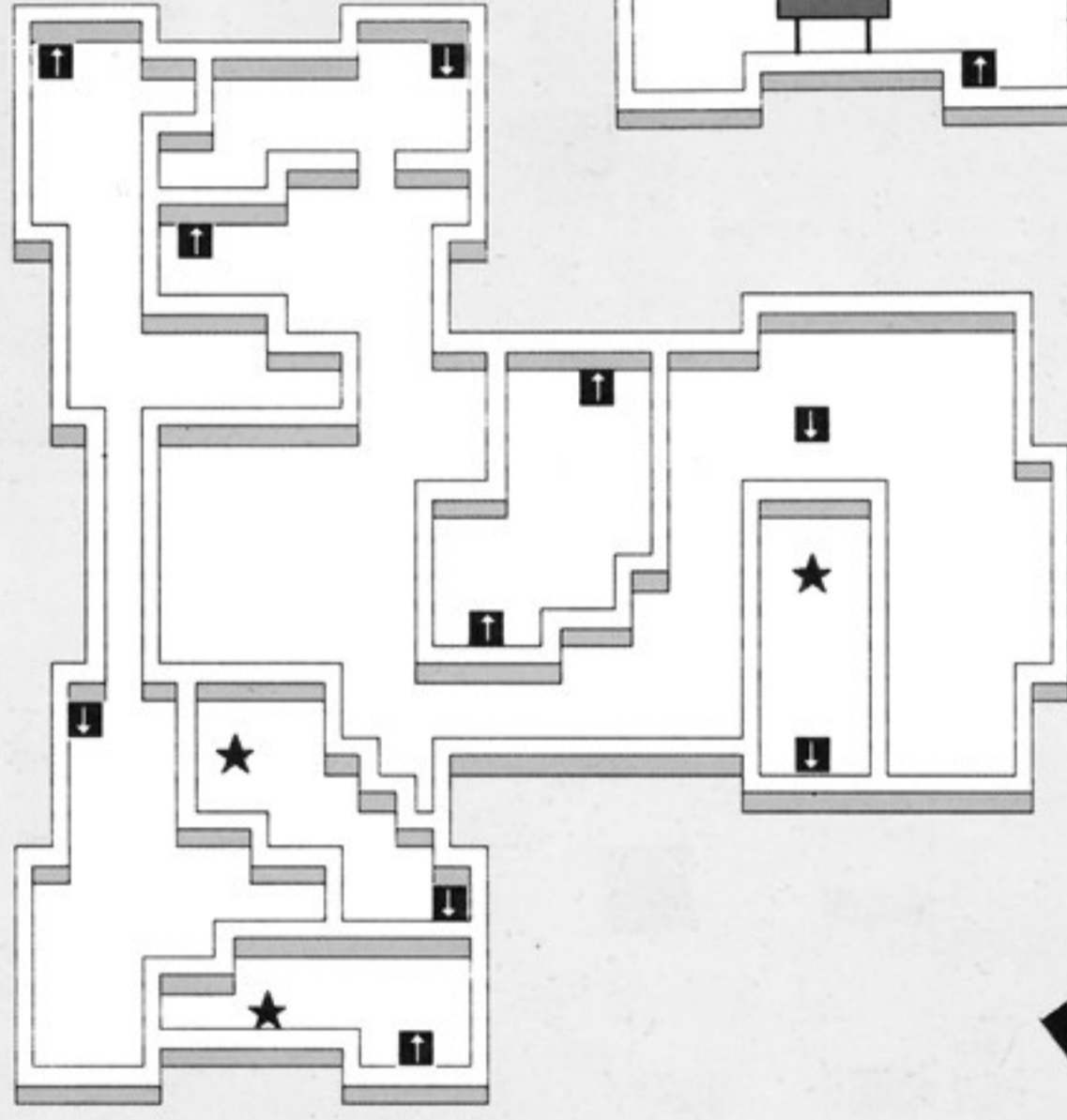
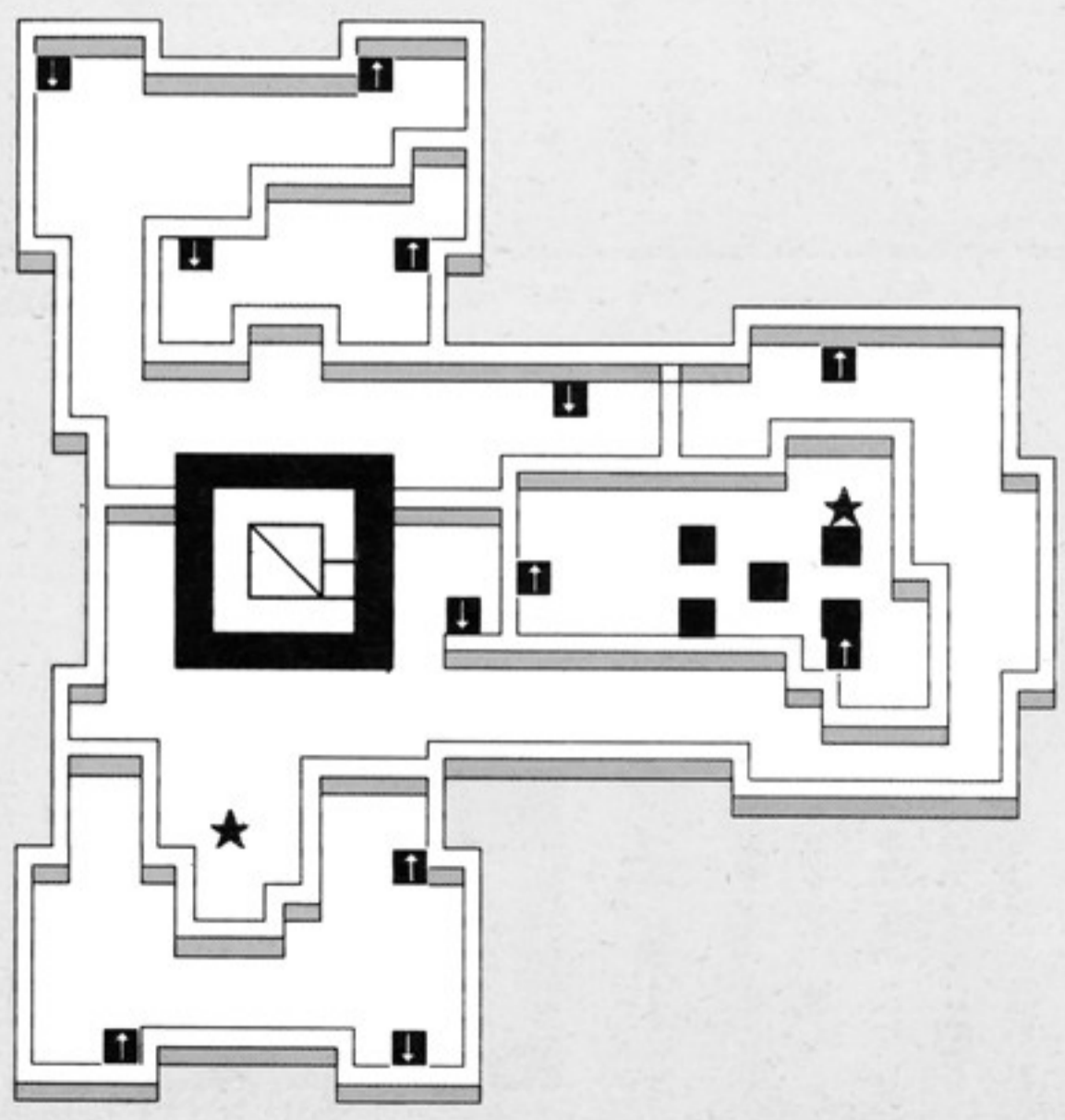
RED DAM

B1

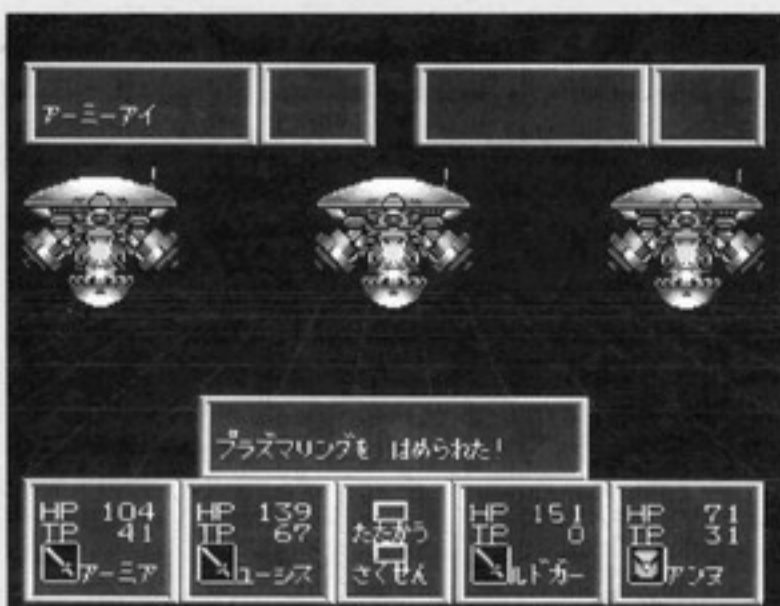
2F

★＝コンテナ

ブルーダム

さあ、いよいよ最後のダム、ブルーダムだ。モタビアの東の川の中ほどにある。5階建て、という超高層（?）ダムなので、自分の今いる階が何階なのか、忘れないようにしよう。ここのメインコンピュータは5階にあるぞ。

このダムでは、虹のバンダナ、ストームギアが手に入る。吹き抜けがあったりして、ここでアイテムを見つけるのは、ちょっと頭を使うぞ。

ついに残すダムは、ブルーダム1つだけになった。こいつを解放すれば、パセオ水没の危機は回避できるはずなのだが……。

虚空の流刑衛星

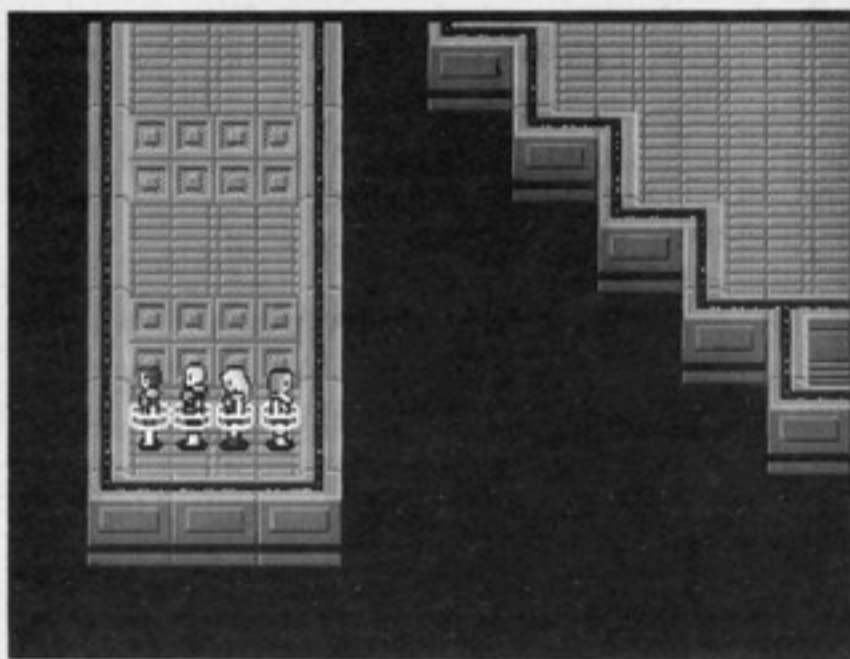
ユーシス捕わる!!

最後のメインコンピュータにダムカードを挿入し、ぶじ4つのダムを開放したユーシスたちの前に強敵が現れた。アーミーアイの小隊3機だ。ユーシスたちはさっそく応戦した。しかし、いくら攻撃してもまったく破壊できない。すると突然、アーミーアイがプラズマリングを発射した!! ユーシスたちは、ついに捕まってしまった!!

絶対に負けないアーミーアイ! こいつは、一種のイベントですから勝てなくてトーゼン。しかしリングをはめられる瞬間は屈辱だよな〜。

ガイラ

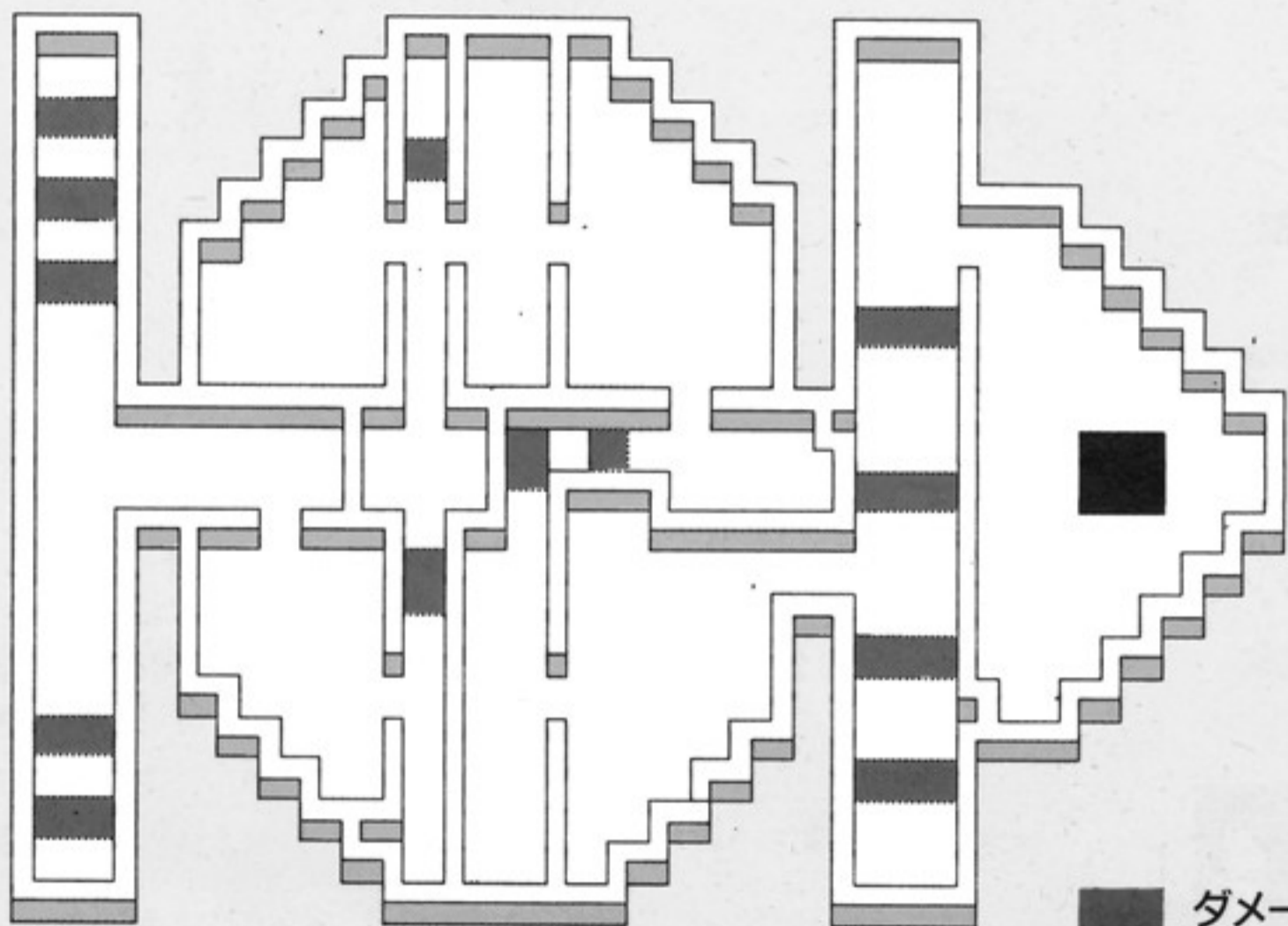
制御装置のディスプレイに表示されたデータは恐るべきものだった。ガイラが落ちる……!?

ポリツァイSSやトレーサーの追撃をかわしつつ、ようやく制御装置にたどり着いた!

突如、響きわたるエマージェンシー・コール!! いったい、何が起こったんだぁ!?

プラズマリングをはめられ、すべての武器を取り上げられてしまったユーシスたち。身につけているのは囚人服だけ。おのれ〜、これが主役に対するあつかいかよ〜。

宇宙の牢獄

囚われの身となったユーシスは不思議な場所で目を覚ました。どこからか声が聞こえてくる……「ココハガイラトイウ、ジンコウエイセイダ。ソトハウチュウダ、シケイニナルノヲ、ココデマツンダナ」

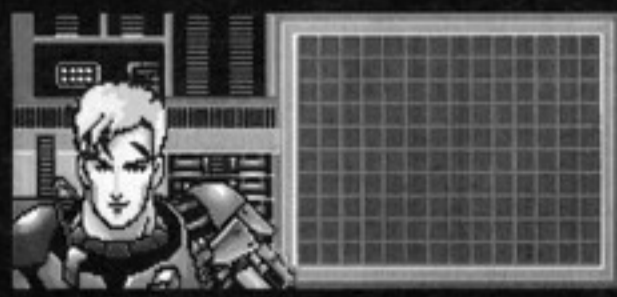
大変だ、なんとか逃げなければ!! その時、大きなショックがガイラを揺るがした。コンピュータの前でユーシスは、ガイラがパルマに落下中であることを知った。落下の衝撃に襲われ、ユーシスたちは再び意識を失った。

ダメージを受ける

悪夢再び……

ユーシスは夢を見ていた。……また、あの夢だ。これは、いったい……

「たすけて……」少女が叫んでいる。しかし、僕は何もできない……

宇宙海賊タイラー

気がついたかい? 俺はタイラー。宇宙海賊だ。俺はマザーブレインにがんじがらめにされてる暮らしが嫌でパルマを抜け出したんだよ。君らはガイラに閉じこめられていたんだろ。ちょうど近くを通りかかってよかったよ。君の仲間たちも今、再生装置にかけている。じきに目が覚めるだろう。それにしてもひどい目にあったね。とりあえずパセオまで送ってあげよう。君たちの荷物はとりかえしておいたよ。あっそうだ! 君たち、デゾリスへ行ったかい? 確かあそこには、マザーブレインがもっとも苦手とする力をもった人物がいるという噂だ……。

きがついたかい?
おれは タイラー。うちゅうかいぞくだ。
おれは マザーブレインに がんじがらめにされてる
くらしが いやで パルマを ぬけだしたんだよ。

宇宙のもくずと消えるかと思われたユーシスたちを救ったのは、宇宙海賊タイラーだった。彼の情報が新展開を呼ぶ!!

デゾリスへ翔べ

最後の宇宙船

ユーシスたちはタイラーにモタビアに連れてきてもらった。彼に礼を言って別れたユーシスたちはパセオに向かった。総督に会ってすべてを報告しよう……。だが、ユーシスの脳裏にうかぶのは、タイラーに見せてもらった、パルマの最後だった。ガイラが落下、激突したために、パルマ全土が壊滅してしまったのだ。何が原因だったのか、まったくわからない（モタビアを破滅させようとした意志と同じものによるのだろうか?）。とりあえず総督に会ったら、すぐデゾリス星へ行こう。マザーブレインのもっとも苦手とする力をもった人物、ひょっとしたらその人物こそが、すべての糸を操っているのかもしれない……。

「よく戻ってきた。心配したぞ」

パセオにたどりついたユーシスたちは総督に事の顛末を報告した。

「なんだと? 休む間もなく、デゾリスへ行くというのか……そうか。よくよく考えてのことだろう。ならば、屋上にあるスペースシップを使うがよい。だが、君たちの凝いは晴れていない。パルマのことで、いっそうやっきになっている。気をつけるんだぞ」

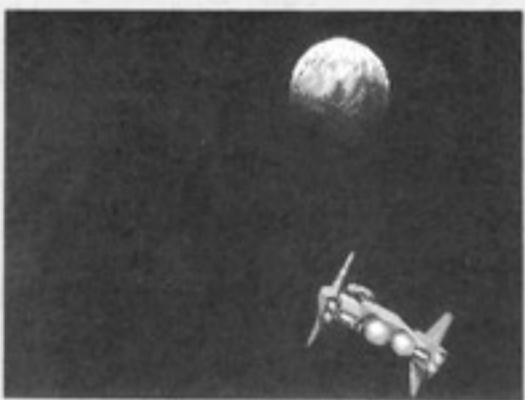
ユーシスは総督の心づかいに感謝し、セントラル・タワーの屋上に上がった。するとそこには、モタビアに唯一残る宇宙船があった。フル・オートマチックなので、誰にでも操縦できるタイプだ。ユーシスたちは船に乗りこんだ。

「必ず、すべての謎を解いてみせるぞ……!!」

デゾリス星へ旅立とうとするユーシスへ総督は、1機だけ残っていた宇宙船をプレゼントしてくれる。世話になりっぱなしですね。

10年前の宇宙船事故により宇宙航行は禁止されていた。だが、ここモタビアの首都パセオには、禁断の宇宙船がたった1機だけ残されていたのである。さあ、デゾリスへ出発だ！

THE LAST SPACE SHIP

未知の世界へ

パセオのセントラルタワーから飛び立った宇宙船は、一気に大気圏を通過し、目的の地・デゾリスへと向かった。最後の1機とはいえ、その性能はすばらしく、わずか数時間で惑星間の航行を可能にしてしまう。左の連続写真で、そのスピーディな演出を味わっていただきたい。

禁じられた宇宙航海

デゾリスへと向かう船の中で、ユーシスはピアタの街のことを思い出していた。

かつて、ピアタの近くにはスペースポートがあり、デゾリスやパルマに向け、ひっきりなしに船が飛びたっていた。しかし、10年前の事故以来、宇宙は海と同じくマザーブレインによって、立ち入ることを禁じられた空間になってしまったのだ。

〝……でも、タイラーみたいな人もいたっけな……〟

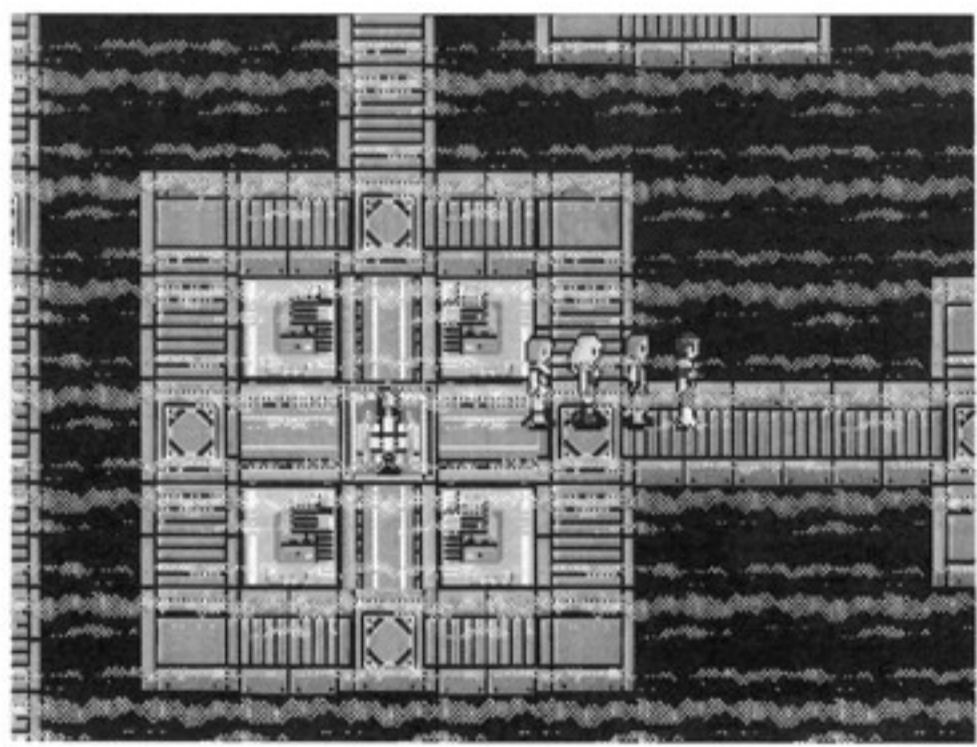
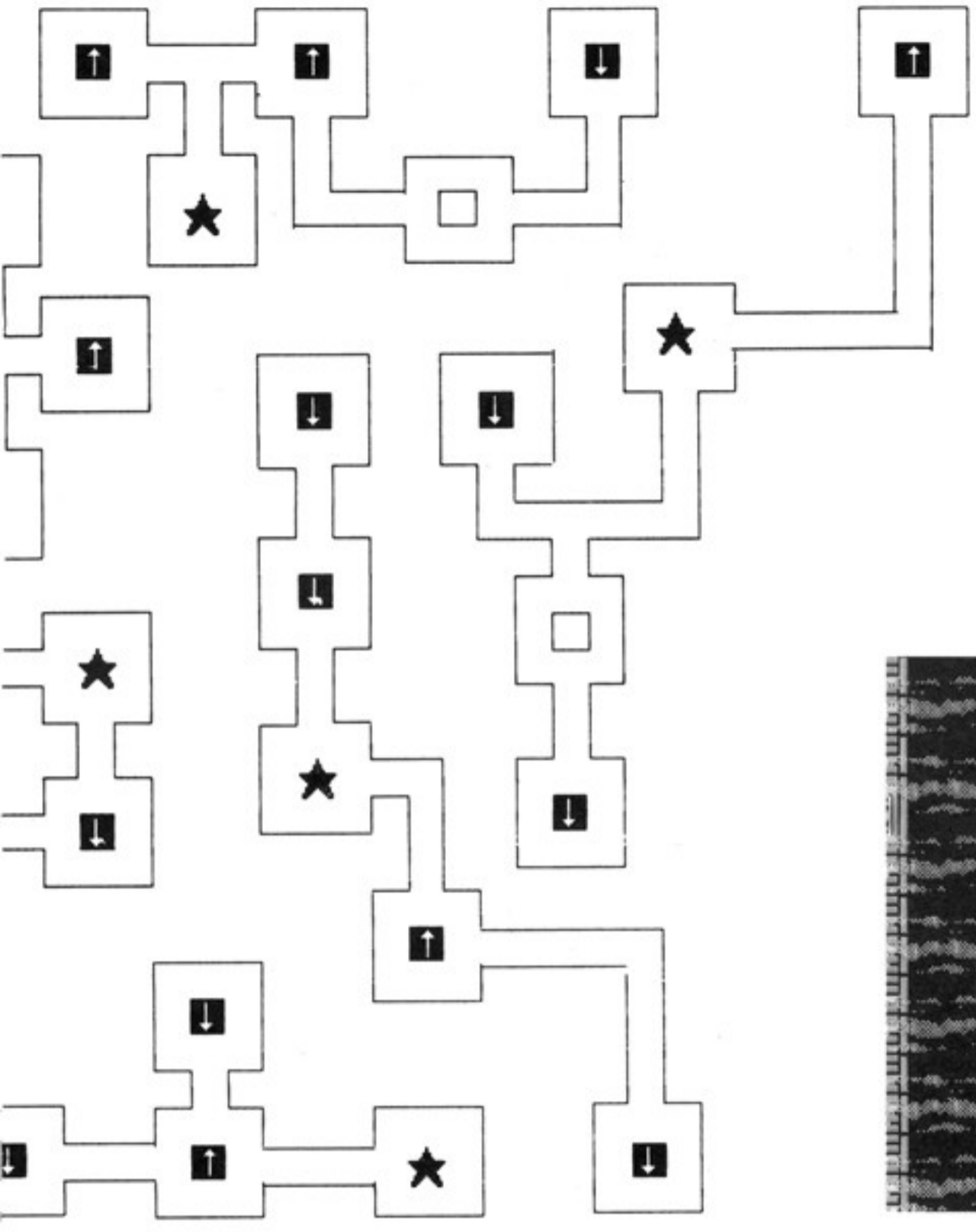
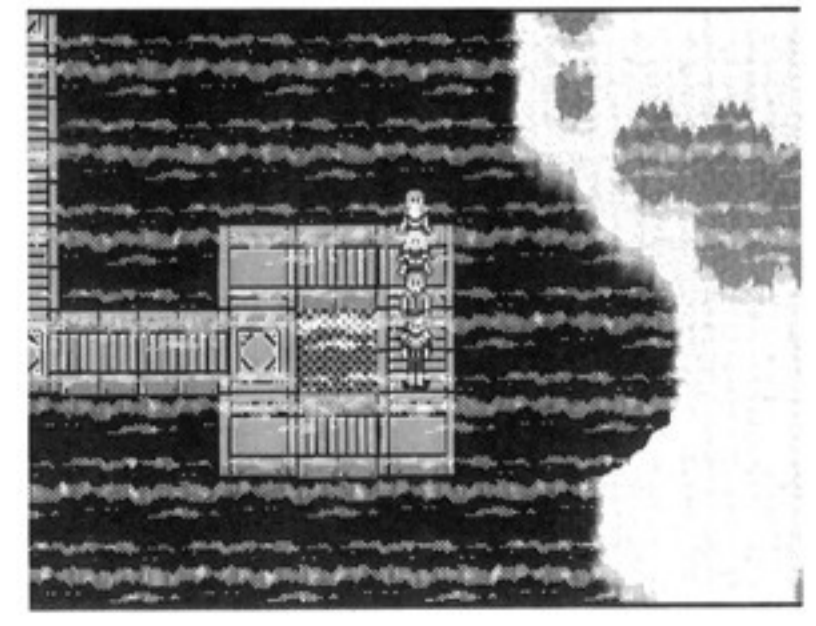
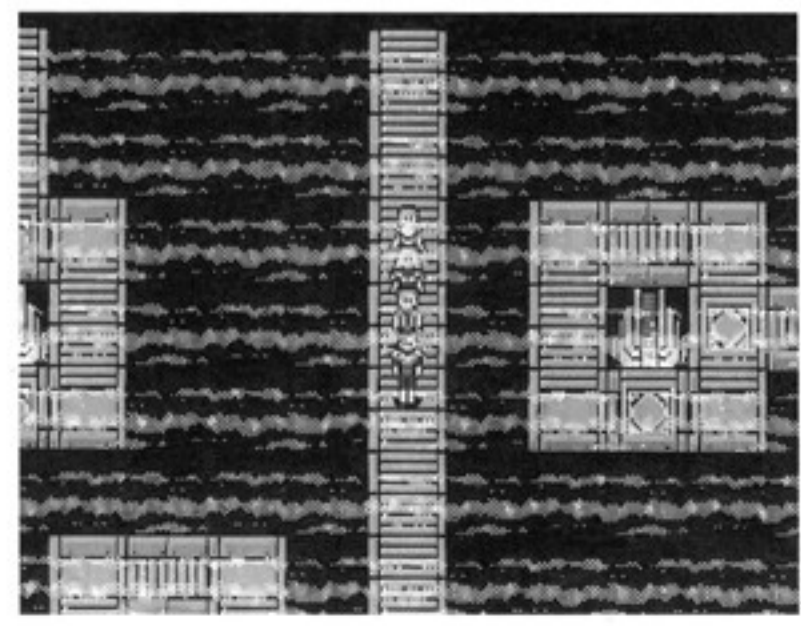
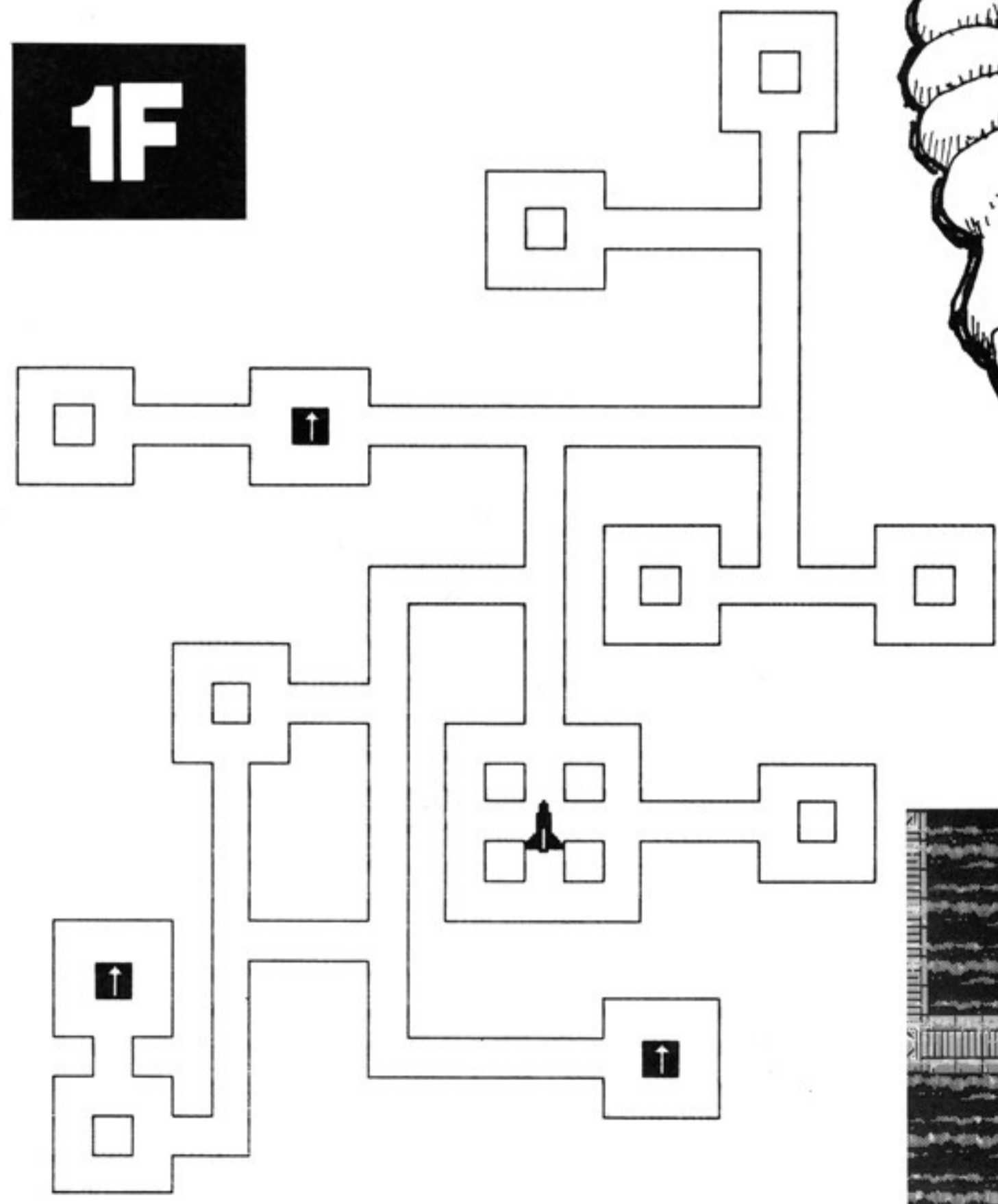
10年前の事故、そういえばユーシスが両親を失ったのもちょうど10年前だ。やはり、彼の過去とその事故とは何か関連があるのだろうか……。そういえば、その事故が起こったのはデゾリス、これから行く星の上空だったという。いったい、あの星には何が待っているのか。船は静かに、デゾリスへの降下を開始した。

死の街スクレ

宇宙船から降りたユーシスたちは無人の街にいた。地下2階までの大都市であるにも関わらず、どこにも人影は見あたらない。

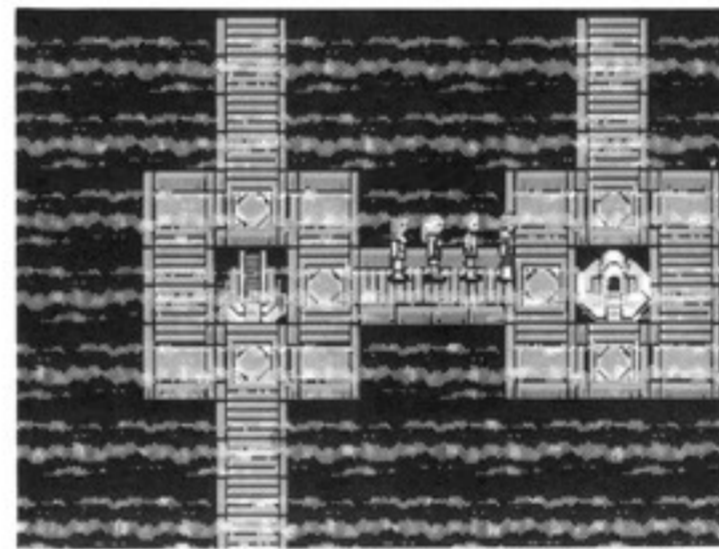
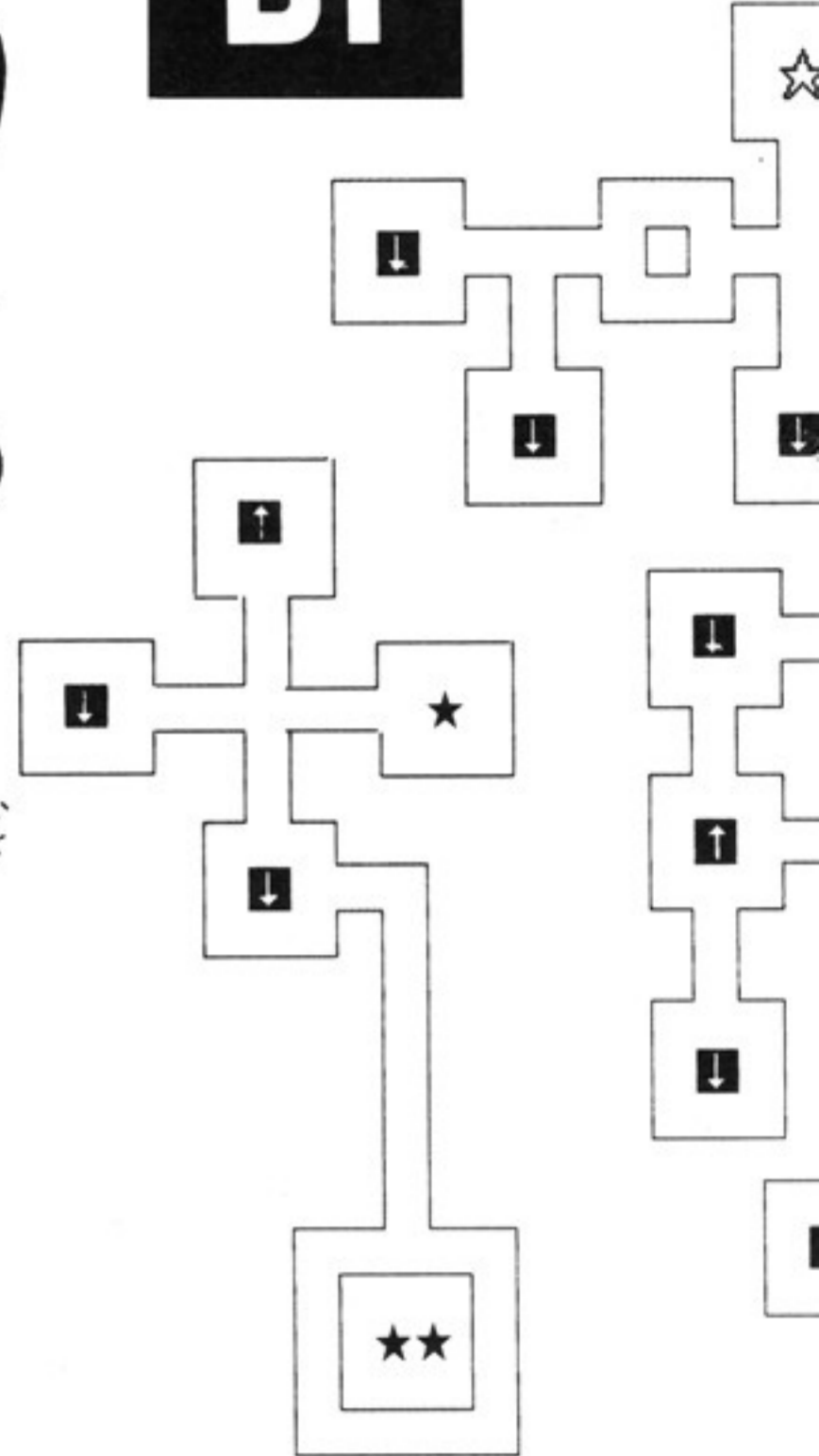
ユーシスはそこかしこに放置されている雑誌や新聞から情報を得た。この街の名はスクレ。3年前、この街のBブロックでガス突出事故が起こった。原因は単純な作業ミスだったらしいが事後処理が遅れたため、全市民に退去命令が発令された。ガスには副作用があったのだ。街には勝手な人間たちが残していったペットたちだけが残されていた。

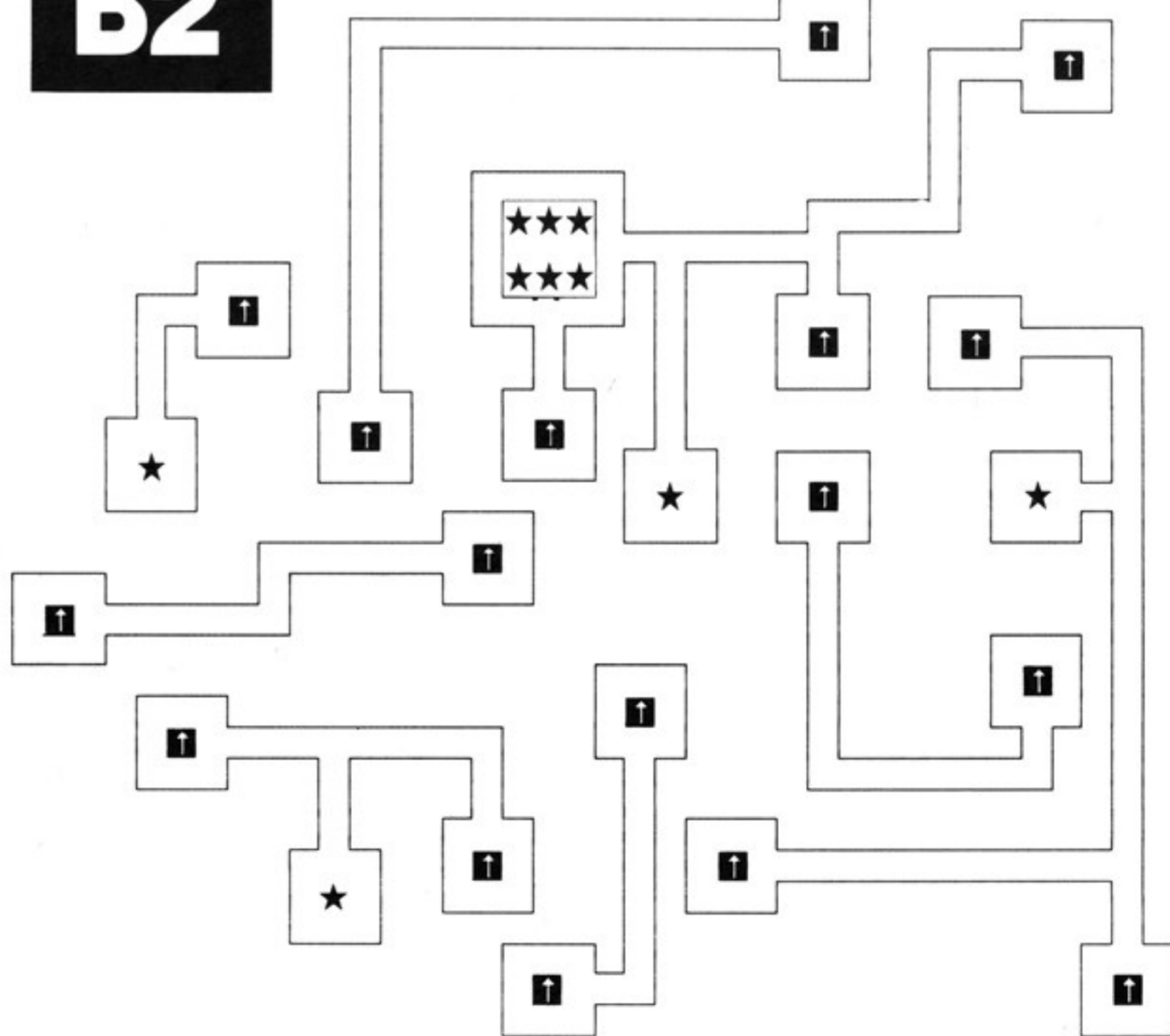
街を歩いていたユーシスたちは、不思議な帽子を2つ見つけた。

「これはいったい、なんだろう?」

宇宙船を降りたったユーシスたちが見たものは、ゴーストタウンと化したスクレの街だった。

不思議な帽子

ユーシスたちがひろったのは、ペットと話をするための帽子、マジックハットと、その類似品モジックハットだった。ユーシスはまずモジックハットをかぶってみた。——バカヤローッ、オマエナンカキライダー、アッチイケー……猫から返ってきたのは悪口雑言ばかりであった。
「うーむ、やっぱり、類似品はよくないんだなー」
ユーシスは改めてマジックハットをかぶってみた。——昔、私たちは人間に飼われていた。人間がいなくなって私たちは野生の姿にもどった、食物が少なくなったからみんな生きるのに必死。そうかみんな大変なんだな。おや？ ユーシスの足もとに人なつっこい猫がいた。

★＝コンテナ

ミャウ出現!?

ユーシスの足もとによってきた猫はミャウにそっくりだった。
君はミャウを知っているかな？ ミャウは千年の昔、アリサとともに悪魔ダークファルスと戦った勇敢な(?)猫だ。同じくアリサとともに戦ったタイロンに連れられていたが、彼がメデューサに石にされてしまった後、アリサのもとへ行き、仲間となったんだ。ミャウがいなかったら、アリサはダークファルスの所へたどりつくこともできなかったんだぜ!! ところでこの猫、お腹すいてんのかな？

B2

氷の星を行く

デゾリアンから情報入手

スクレを後にしたユーシスたちは、この地の原住民デゾリアンたちの村をたずねることにした。彼らだったら、タイラーの言っていた謎の男について、何か知っているかもしれない。

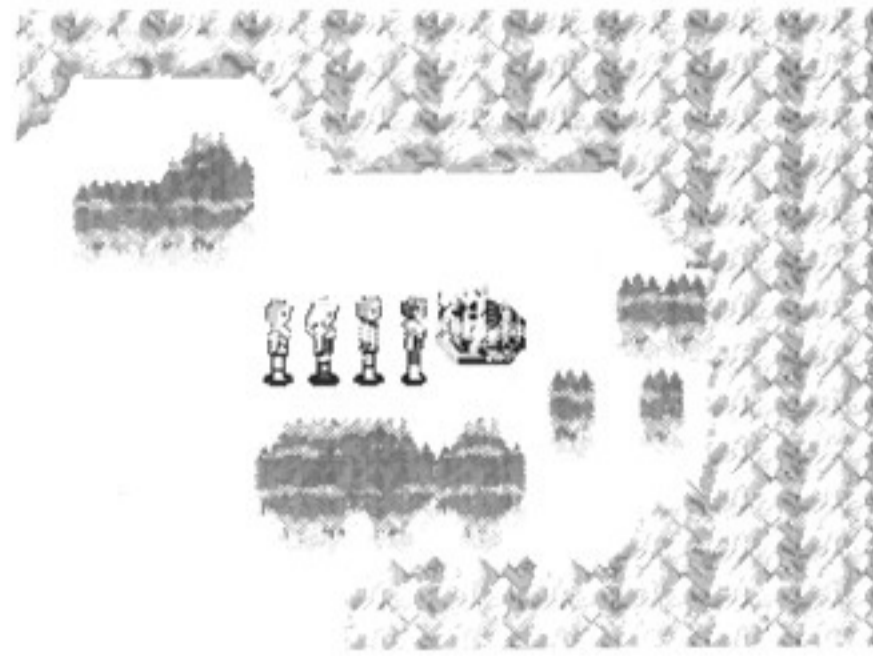
最初にゾーサという村をたずねたユーシスたちであったが、デゾリアンたちはいくら話しかけても返事をしてくれなかった。もしかしたら、言葉が通じないのかもしれない。ユーシスはマジックハットもかぶってみた。

「オラたちはデゾリアン。アルゴルで一番いい男!!」

……いくら、話しかけても意味ないことしか話してくれないなー。それに、何かお店の値段もやたらと、高いようだし……。

ユーシスはだめでもともと、という気分でためしにモジックハットをかぶってみた。すると……

「この町はゾーサって、言うんズラ」

やった! 話が通じたぞ。よし、いろいろ聞いてみよう!!

無人の街スクレを後にしてユーシスたちは他の都市を探索することにした。厳しいデゾリスの環境にも耐えうるモンスターは、モタビア産のものとは比べものにならないほど強力だ。

オラたちは コンピューターなんか キライだ!

デゾリスの都市は、どこもデゾリアンばかり。残っているのはクローンラボのばあさんぐらい(このばあさん、じつは男らしい。ドシェ——ッ!)。モジックハットの出番だぜ。

はろー。おいらがでぞりあんだ よおしーん。

おげんきー?

ゾーサ

モジックハットをかぶって話しかけてみると、彼らはおどろくほど、おしゃべりが好きなようだった。

「オラたちはパルマの人が捨てていった街に住んでいるんズラ。文句あっか」

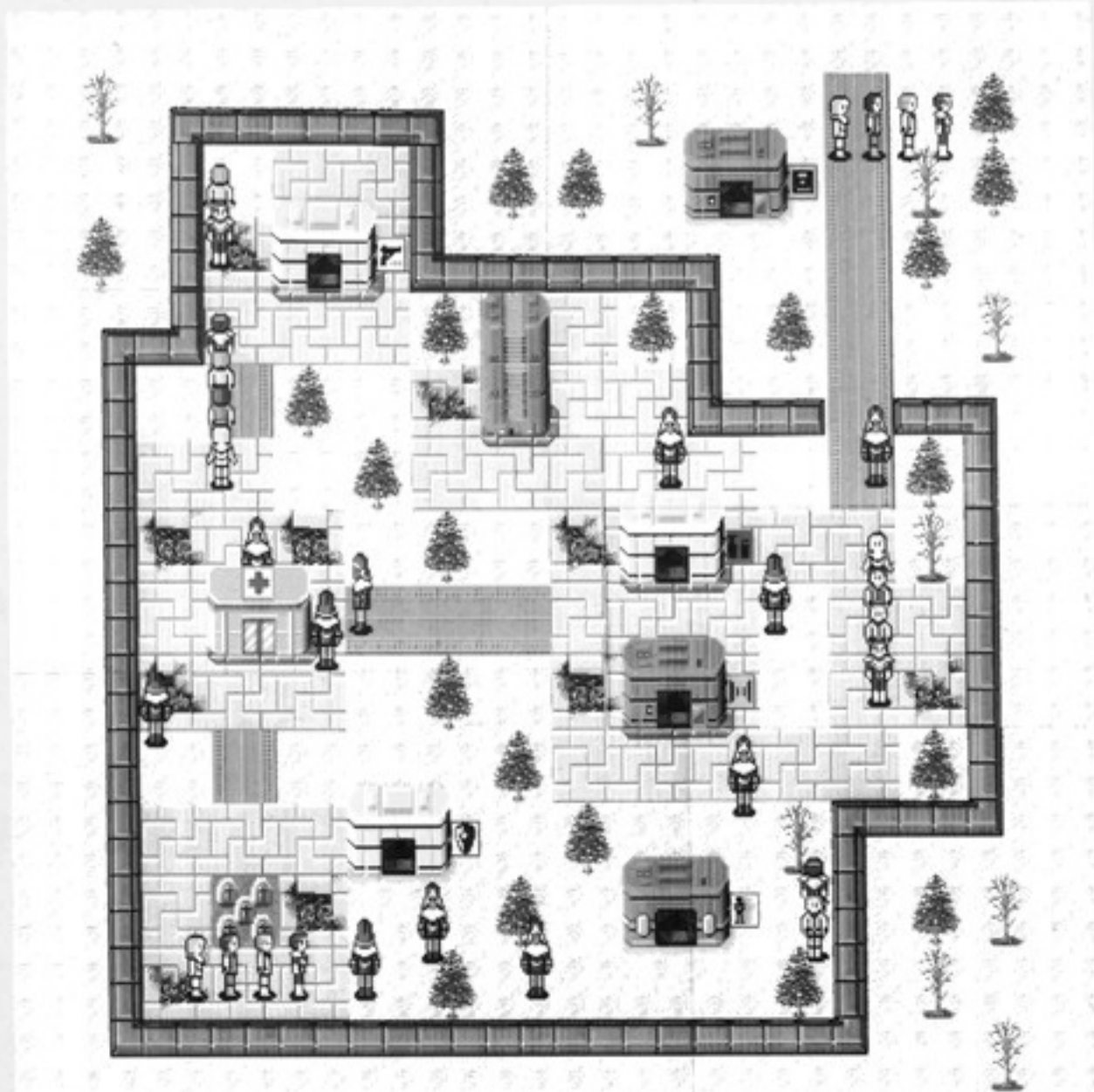
「こうして狩りをしながら、のんびり暮らすのが、一番いいズラ」

「おや、あんた珍しいねえ。どこから来たんズラ?」

「パルマの人たちが毒ガスをこわがってたけど、オラたちはなんともないズラ」

「日蝕(にっしょく)の日に事故がおきたのは、パルマの人がお祈りをしなかったからズラ」

「イクリプストーチを大事にしないからパルマの人に神様のバチがあたったただ」

イクリプストーチ? いったい、なんだろう? どうやら、デゾリアンもよくわかっていないようだった。

MENU

ウェポンショップ

もくろく	
セラミックソード	3200
レーザーナイフ	4400
ラコニアスケール	16800
ラコニアスライサー	24000
レーザーショット	6200
パルスカノン	32000

アーマーショップ

もくろく	
ラコニアギア	28000
ラコニアフィブリラ	36000
エスパドリュー	180
ハイルザムブーツ	9800
セラミックエーメル	9700
ラコニアシールド	13000

アイテムショップ

もくろく	
モノメイト	20
たびのオカリナ	130
	0
	0
	0
	0

リュオン

「この街はリュオンって街ズラ」
「パルマの人たちはデゾリスに来て、ラコニアをほっていたんズラ」
「オラ、見たズラ。10年前、船と船がぶつかるのを。空がまっかになったズラ」
「クローン屋のばーちゃんはおらたちのことが好きで、ここに残ったんズラ」
「毒ガスは、穴をほってたら出てきたんだと。デゾリスのおならズラ」
「マザーブレインをたよりにしてると、今にきっと、ひどい目にあうズラ」
「そこにあるのに見ることも触ることもできない。そんな建物ってあるんズラ?」

いったい、なんのことだろう!? デゾリアンの言うことはまだわからないことが多い。ユーシスは次の町へと向かった。

MENU

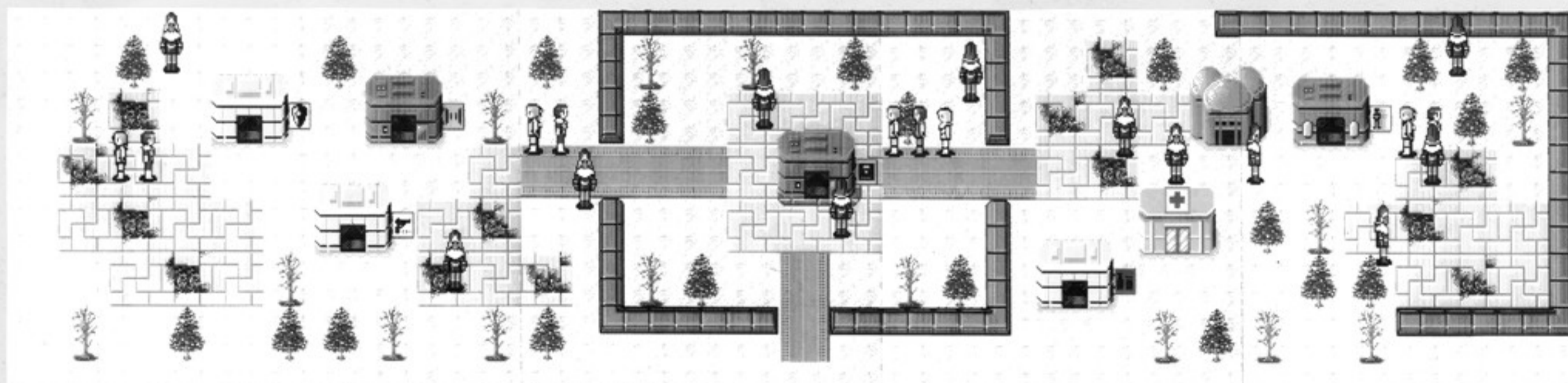
ウェポンショップ

もくろく	
ナイフ	100
レーザースライサー	6700
ラコニアダガー	18400
ラコニアソード	22000
バルカン	12600
レーザーカノン	20000

アーマーショップ

もくろく	
リボン	80
ラコニアハーニッシュ	35000
ラコニアチェスト	28000
ガーダブーツ	12400
ラコニアエーメル	12000
ラコニアシールド	13000

アイテムショップ

もくろく	
ディメイト	60
しのびのオカリナ	280
	0
	0
	0
	0

アウクバル

「この街はアウクバルって街ズラ」
「うんとこさ昔、この星にパルマから逃げてきた人が、いたらしいズラ」
「この星にかくれてる人は、不思議な力をもってるんだと」

……!? ひょっとしたら、その男かもしれない。ユーシスはもう少し、その男について、くわしい話を聞いてみることにした。

「オラ、クレパスの向こうに行った時、そこにきれいな男がいるのを見たズラ」
「この星にかくれてる、あの男はどうしていつまでも若いのか、不思議ズラ」

その男にちがいない!! ユーシスは謎の男に会いに行くことを決心した。ついに、モタビアを、いやアルゴルを破滅させようとしている男の正体がわかるかもしれないのだ。

MENU

ウェポンショップ

もくろく	
ブーメラン	480
セラミックソード	3200
ラコニアスケール	16800
ラコニアスライサー	24000
アシドショット	4800
パルスバルカン	48000

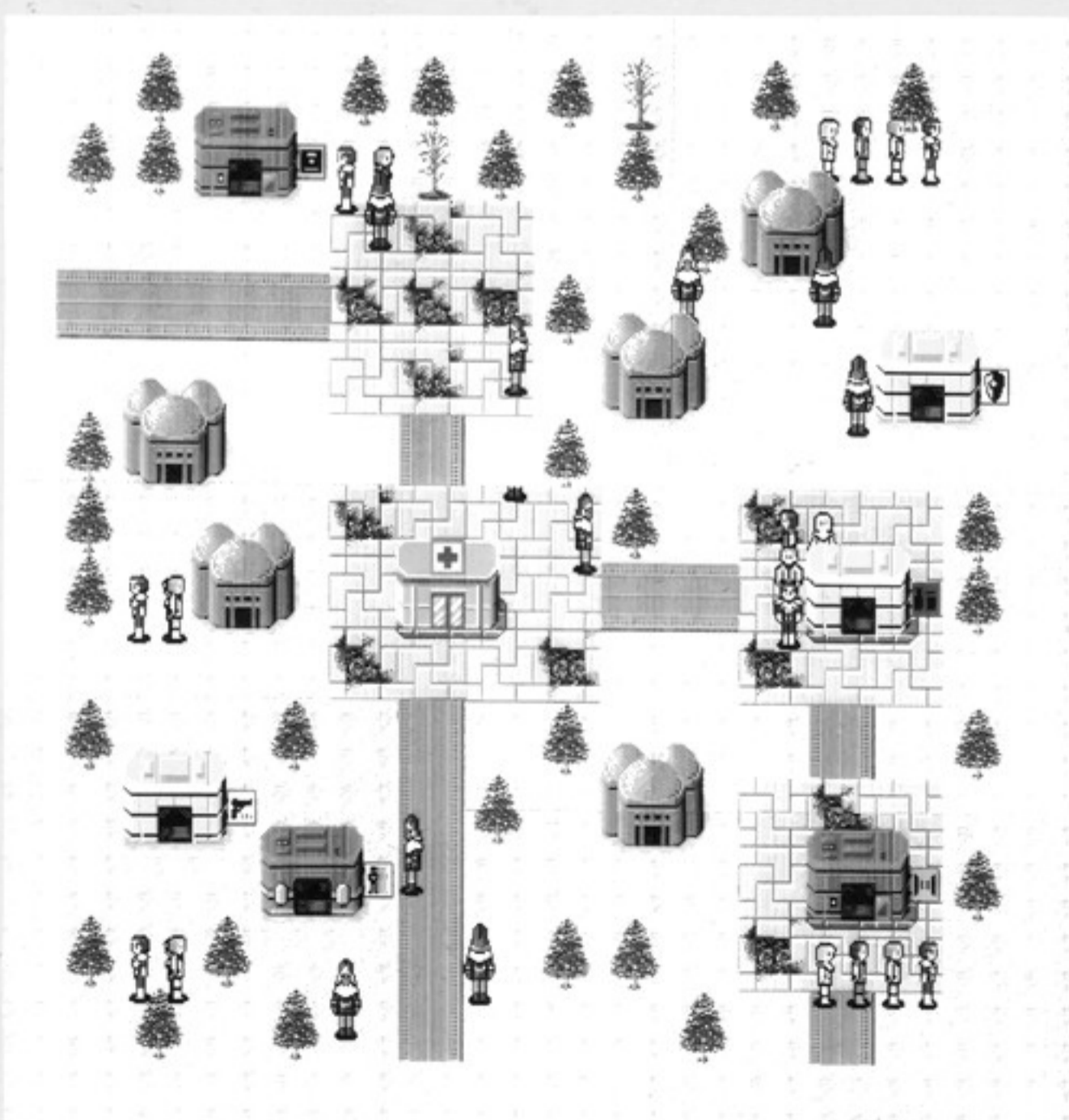
アーマーショップ

もくろく	
ラコニアメット	29000
ラコニアハーニッシュ	35000
ラコニアフィブリラ	36000
ロングブーツ	6800
シュネラブーツ	7500
ラコニアエーメル	12000

アイテムショップ

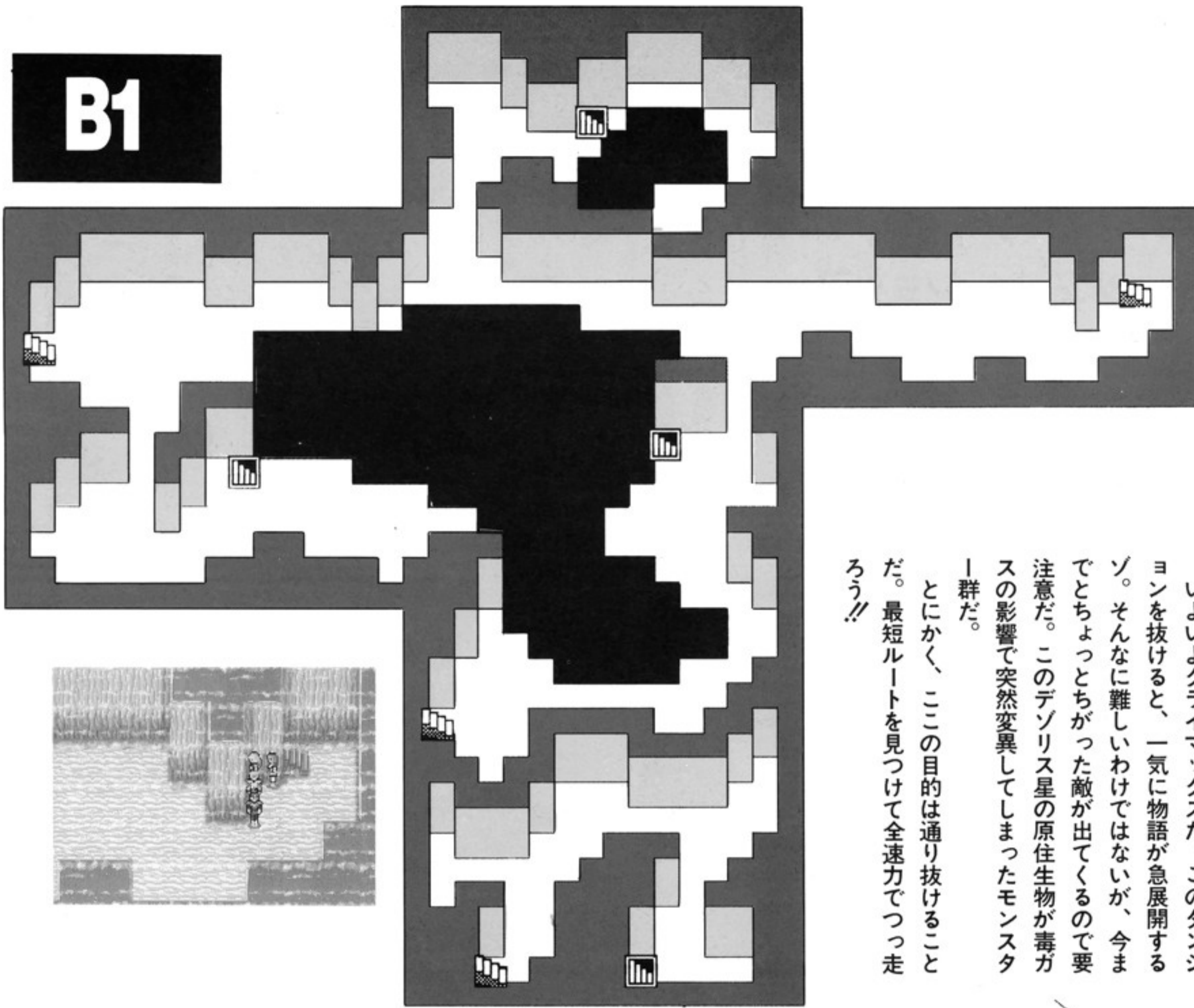
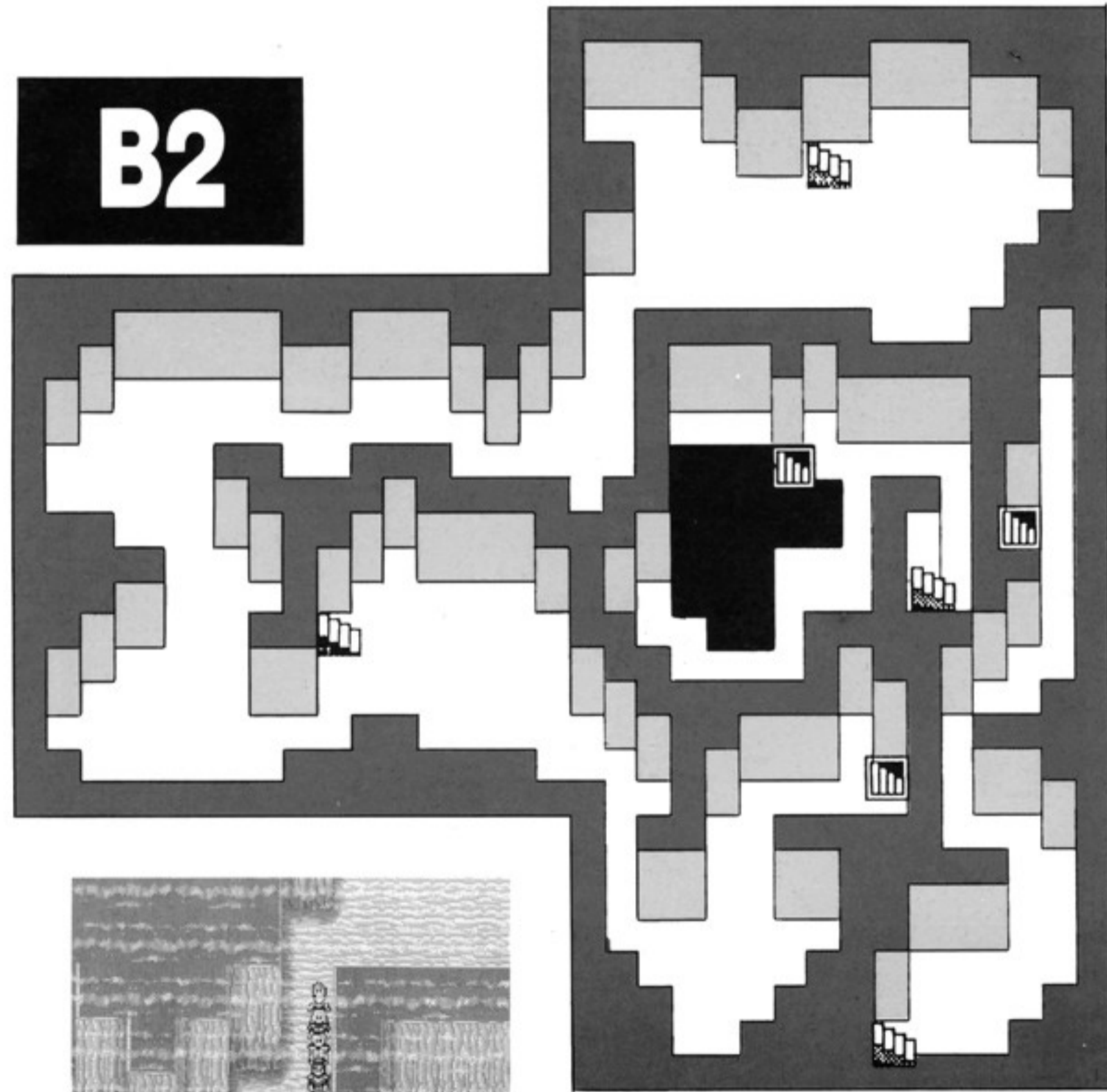
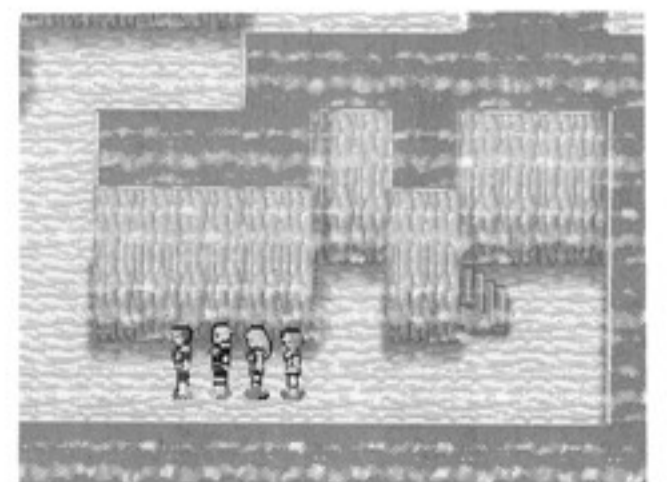
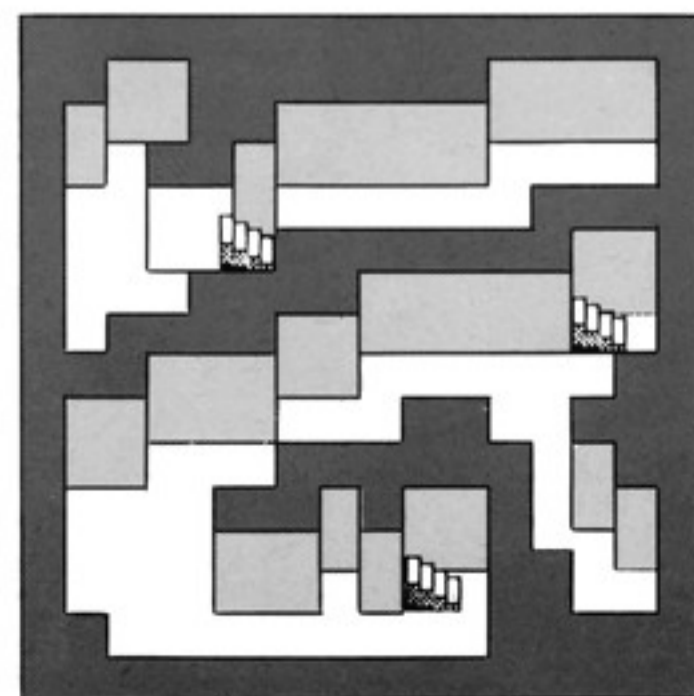
もくろく	
トリメイト	160
まよいのオカリナ	70
	0
	0
	0
	0

永河に眠る男

B1

クレバスの彼方へ

ユーシスたちは、地の底へと下って行った。このクレバスの向こうにいる人物、彼こそがすべての元凶にちがいない。ユーシスの疑いは、いつのまにか確信へと変わっていった。

いよいよクライマックスだ。このダンジョンを抜けると、一気に物語が急展開するゾ。そんなに難しいわけではないが、今までとちょっとちがった敵が出てくるので要注意だ。このデゾリス星の原住生物が毒ガスの影響で突然変異してしまったモンスター群だ。

とにかく、ここの目的は通り抜けることだ。最短ルートを見つけて全速力でつっ走ろう!!

B3

男の名はルツ

ついにクレバスを抜けたユーシスたちは、そこに神殿のような建物を見つけた。ユーシスたちはそこに一歩足をふみいれたとたん、荘厳な雰囲気に圧倒された。そこに立ち並ぶ、まるで神官、といったいでたちの人々の1人が、ユーシスに話しかけてきた。

「ユーシスさんですね。お待ちしてました」

——!? 何故、僕の名前を知っているんだ!! それに、待っている……?

「かつて、アルゴルを救うために戦った気高いお方が、ここに眠っておられる」

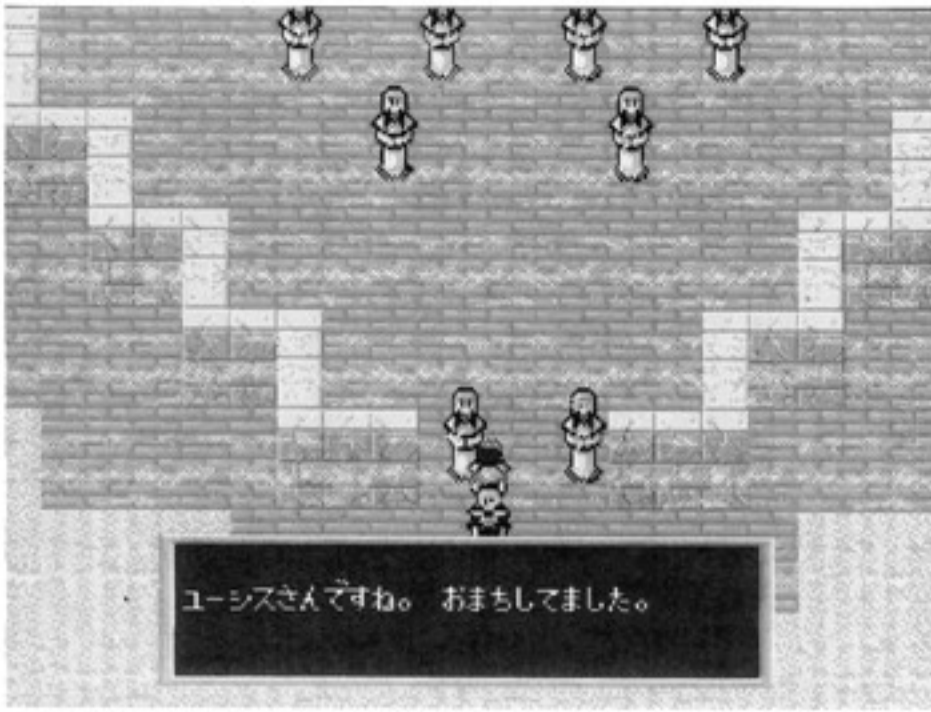
「マザーブレインが現れた時、この方はデゾリスに身をかくすことを決めたのだ」

「この方はアルゴルの未来を見守るためにコールドスリープされたのだ」

「この方は70年に1度、目覚める」

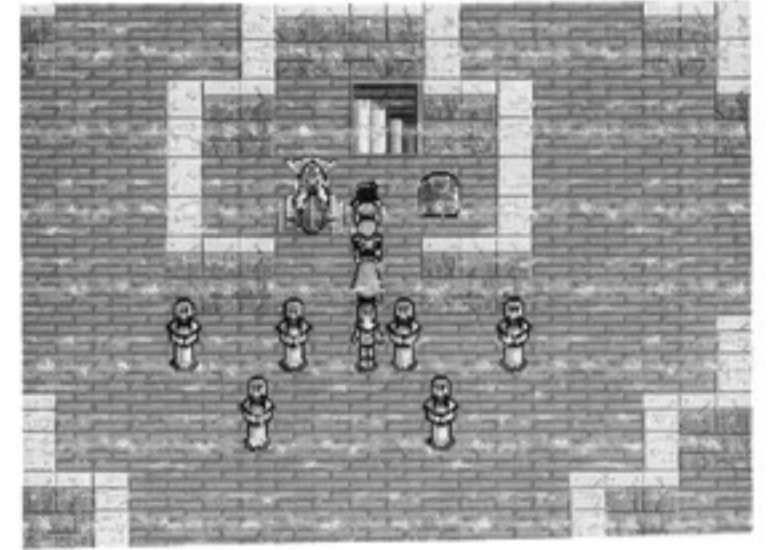
「この方は、あなたがたが来た時に真に目覚める、とおっしゃった」

「私たちは先祖代々、この方におつかえする者だ」

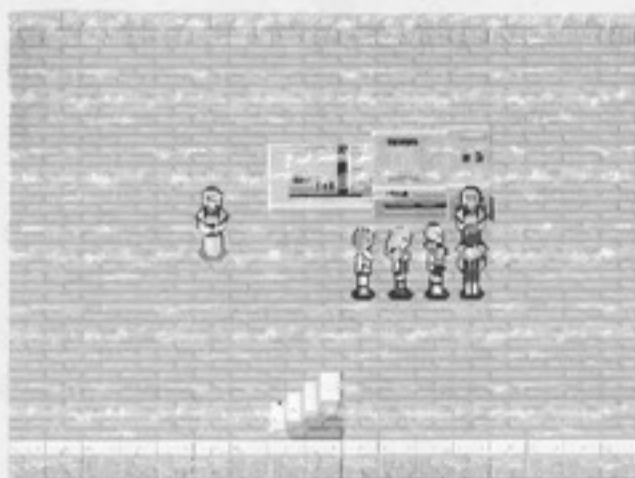
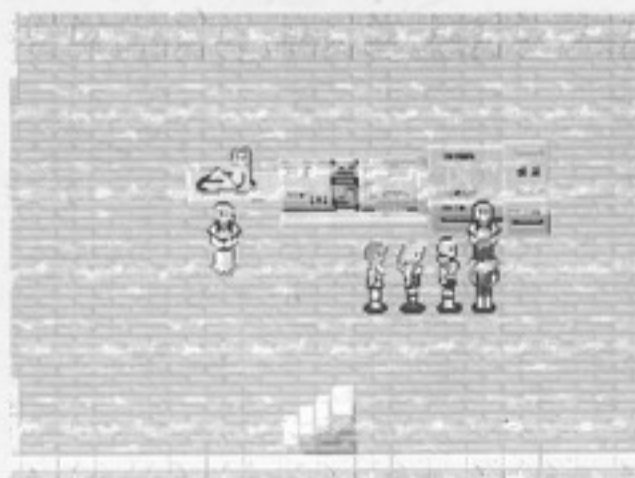
彼らに導びかれるように地下に下りたユーシスは、1人の男がコールドスリープから目覚めるのを見た。

まるで神官のような人たちがユーシスを待っていた。味方なのか!? それとも罠か!? ええい、乗りかかった船だ! 前進あるのみ!!

「よく来たね、ユーシス。私はルツ。アルゴル最後のエスパーだ。私が何故、君の名前を知っているのか、不思議に思っているようだね」

そして、ルツはユーシスに真実を語りはじめた。それは驚くべき内容であった!!

10年前、両親とともに宇宙旅行に出たユーシスは大事故にまきこまれてしまった。その時、彼を助けてくれたのがルツだったのだ。ルツを目覚めさせたのはアリサの悲鳴。ユーシスは、かつてアルゴルを守るため、ルツとともに戦った少女アリサの、最後の子孫なのだ。ユーシスがよく見る夢、それはアリサと悪しきダークファルスの戦いだったのだ。ダークファルスは敗れたが、アルゴルを破滅させようとたくらむ者がいなくなったわけではないのだ!!

コールドスリープによって長年の間ユーシスを待ち続けていた男。超能力者ルツ。ユーシスの出生の秘密が明らかにされる時がきたのだ!!

復活のルツ

ユーシスたちが案内されたのは、奇妙な箱状の機械が安置されている部屋だった。この機械こそコールドスリープ用の装置なのだ。

ユーシスの目前で機械がスライドし始め、中に納められていた棺のようなカプセルが現れた。この中にルツが眠っているのか!?!?

コールドスリープ装置の中から美しい青年が現れた。ルツだ! アルゴルの平和を守るため千年の時を越えてやって来た男なのだ。

千年前のルツ

今を去ること千年前、AW342年の事だ……。悪の帝王ラシークを倒すべく、1人の少女が立ちあがった。たった1人で旅立ったアリサではあったが、後に力強い味方を得ることになる。ミャウ、タイロン、そしてルツ。

かつてルツは、モタビアのマハル洞窟で修業を積む青年であった。しかし、知人であった当時のモタビア総督の紹介、そして何よりもアリサの懇願により、悪と戦うことを決意したのだった。

ファンタシースターIでアリサを助けて戦う若き日のルツ。今回は戦闘にこそ参加しないが、いろいろ助けてくれるのだ。

ラストバトル迫る

見えない都市

ルツはそばにある箱を指しながら、なおもユーシスに語り続けた。

「ユーシスよ。この邪悪なものたちにうち勝つための武器を集めなさい。その中にあるエアロプリズムは、見えなかったものが見えてくるプリズム。ネイ、つまり〝…にあらず〟という意味をもつ武器をすべて集めたなら、私は君によからぬもののたくらみを話すことにしよう」

外に出たユーシスは、プリズムを通して、辺りの景色をながめてみた。すると、今までは見えなかった街が存在しているではないか。ユーシスは、幻の都市に向かって走り出した。

デゾリスにある4つの見えない都市。その中には、無敵のネイシリーズウェポンが隠されているのだ！

ネイシリーズウェポンを探せ！

ユーシスたちは、アルゴルに伝わる伝説の武器、ネイシリーズウェポンを探していた。まず最初の街、メノーブではネイクラウン（アンヌが装備できるぞ）とネイメット（ユーシスかカインズに……）を発見した。そして、グアランではネイハーニッシュ（ルドガーかカインズに……）とネイフィールド（アンヌかシルカに……）を。ナバールではネイシールド（ヒューイかカインズに……）とネイエーメル（アーミアかシルカに……）を。最後の都市、イクトーではネイスライサー（アーミアに……）とネイショット（ルドガーに……）を見つけだした。

どの武器をとっても、それまでのものとは段ちがいだ!! ユーシスは、仲間たちにこの最強の武器や防具を装備させた。どんな敵でも怖くはないぞ。

ネイシリーズの武器を集め終えた彼らは再びルツの前に現れた。

「よくやった。さすがにアリサの血をひく者だけのことはある。光の力と闇の記憶を受けつぐ資格があると認めよう。その箱の中にはネイソードが入っている。手にとるがよい」

ソードを手にしたユーシスは、心の中に最後の戦いにいどむ決意が湧いてくるのを感じていた……。

メノーブ

ネイクラウン
ネイメット

グアラン

ネイハーニッシュ
ネイフィールド

ナバール

イクトー

ネイスライサー
ネイショット

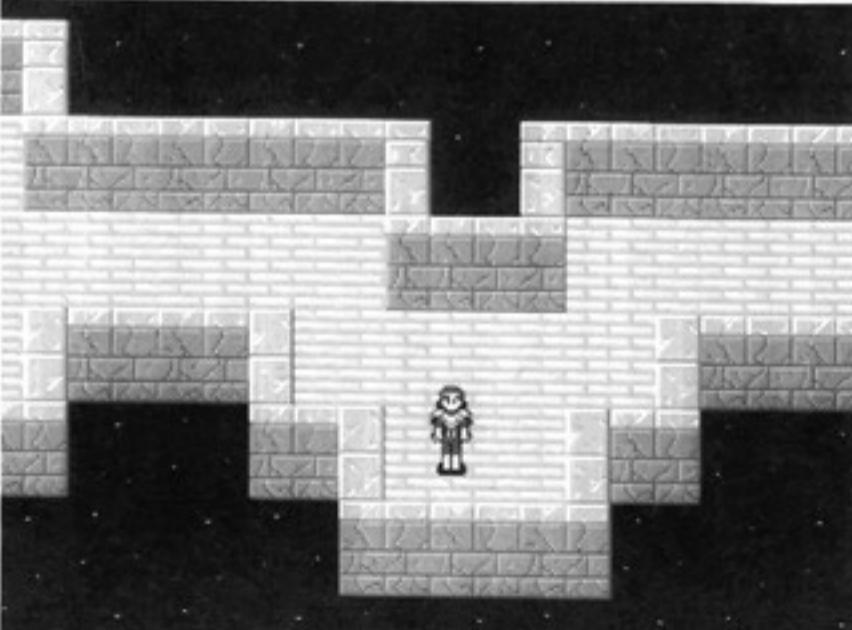
敵本拠への転送

ルツはユーシスに、彼の知る闇の記憶を語りはじめた。

「千年前、アリサの戦いの後、アルゴルは一時の平和を得た。しかし、マザーブレインの出現によりアルゴルは変わってしまう……。マザーブレインは多くのものを生みだし、我々にとって本当に必要なものがなんであるか見失わせた。すでに、人々はマザーブレインなしでは生きていけない、とさえ考えはじめている。その陰に私は、アルゴルを破滅に導びく悪魔の罠を感じる。ユーシスよ。邪悪なものを倒しに行く勇気があるか？」

「もちろんです、ルツ」

「そうか。私は君にアルゴルの未来をたくす。君を邪悪なもののところへ送りとどけよう。君のぶじを心から祈っている。さあ、行くのだ！ アルゴルの外の宇宙で我々をじっと見つめる者の所へ!!」

ルツの超能力によって、敵の本拠へテレポート！ まわりは宇宙空間。すると、ここは宇宙船の内部なのか!?

復活!?
ダークファルス

蘇える悪夢

ユーシスたちはついに敵の本拠へ乗りこんできた。どうやら、ここは巨大な宇宙船の内部のようだ。ついに、ついにここまで来た!! 今こそ、アルゴルを救うその時だ。

ユーシスたちは数々の妨害を突破し、宇宙船の最深部まで到達した。そこで彼らが見つけたのは、古めかしい巨大な箱であった。

「なんだこれは!? とてつもなく禍々しい力を感じる!!」

とその時、どこからともなく笑い声が響いてきた。

「ようこそ、邪悪の罠パンドラの箱へ! この中には君たちがダークファルスと呼ぶ災わいのすべてが封じこめられているのだ! これは我々の世界から君たちへの贈り物だ、受けとるがよい!!」

そして、それはユーシスの目前に姿を現したのだ。幾度となく悪夢に見た、ダークファルスが!!

またもや我々の眼前に出現したダークファルス! 以前よりも、より醜悪により強大になっている。勝てるのか!? (写真は一)

決戦! マザーブレイン

ついにダークファルスとの戦いが、千年の時を経て、再び開始された。

ついに出現した悪の元凶・マザーブレイン! だが本当の姿はこんなものではない! 最後の決戦だ!!

ダークファルスはとてつもなく強かった。しかし、強い精神力を身につけたユーシスたちにとっては、すでに敵ではない。真の、そして最後の敵は奴の背後にいる。マザーブレイン。

長い旅の間に、ユーシスは考えていた。アルゴルがこんなになってしまった、本当の原因はいったい、どこにあるのだろう。そして彼はルツとの対話で自分のなすべきことを悟ったのだ。マザーブレイン、それ自体を破壊しなければならない!! ユーシスはネイソードを握りしめ、真に邪悪なるものへと、挑んでいくのであった……。

ファンタシースター・サーガ

SEGAスタッフの生み出したSF・RPGの最高峰、その全貌が、今明かされる!!

アリサ対ラシーク

AW342年春、アルゴル太陽系、惑星パルマ、カミニート居住区に物語は始まった。

少女アリサの兄、ネロは悪の帝王と呼ばれるラシークの陰謀をさぐっていた。しかし、ネロはラシークの部下に惨殺されてしまう。その死を無駄にしないため、アリサはラシークを倒すことを決意する。こうして、ファンタシースター・サーガの幕は切って落とされたのだ!!

アリサは冒険の途上、何よりも貴重な仲間を得る。大きな謎を秘めたネコ、ミャウ。メデューサにより、石像に変えられていたタイロン。そして、エスパーであり真にアルゴル太陽系を憂れえていたルツ。4人の仲間はついにラシークを倒すが、真の敵は邪悪のもとダークファルスであることを知る。アリサたちはミャウの背に乗り、天空の城をめざすのであった。

ファンタシースターIのオープニング。まだやってない方はすぐにでも。傑作です!

アリサ

悪の帝王ラシークに兄を殺され、復讐の旅に出る。剣が得意で巨大な敵にも勇敢に立ち向かっていく。実は王族。

タイロン

ドルフ=ラングレン張りの人間核弾頭。扱えぬ武器は、ほとんどなくアリサをかばって大活躍する。

ルツ

『ジョジョの奇妙な冒険』に出てくるストレイツォによく似ていると評判の超々能力者。シブイぞ!

ミャウ

賢明な読者ならお気づきであろう。この動物は、単なるネコではない。人語を解し、最後には巨大化したりする。

一千年の血統

時は、流れた――。

アリサがアルゴル太陽系を救ってから、約一千年が経過した。時はAW一二八〇年代。アルゴル太陽系はマザーブレインの恩恵によって繁栄の極みに達していた。人々にとってアリサの戦いの記憶などはるか彼方のものとなってしまっていた。

だが、この恩恵こそ邪悪の罠であった。人々の闘志を根腐れにしてしまおうとする悪の意志が働いていたのだ。戦う気力を失った人々に対してバイオモンスターの攻撃が始まった。逃げまどう人々。

だが、この危機に対して、いまだ勇気を失わぬ人々がいた。政府のエージェント・ユーシスもその1人だった。彼が戦いの旅に出るきっかけを作ったのが、前作のエスパー・ルツ。10年前の宇宙船事故の時にユーシスの命を救って以来、ずっと彼を導き続けていたのだ。そして何よりもユーシス自身が、あのアリサの子孫にあたる人物だったのである。

デゾリスのクレバスの彼方に眠るルツとユーシスが出会う時、ファンタシースターIとIIは巨大な物語となって君の前に現れる!

PSIと言えば、この3Dダンジョン。IIでも見たかったな?

IとIIをつなぐ狂言まわし的キャラクター、ルツ。今だに女性とまちがえる人がいます。

P. S. I&II共通点

PSIとIIにはいくつか、共通の単語やモンスターが登場する。同じ世界の物語だから、当然だね。主なものとしては、左に紹介した3つがある。でも、それで全部ってわけじゃないぞ。パセオの街、ペロリーメイト、カオスソーサラー……。まだまだあるぜ。自分で探してみるのもおもしろいよーっ。

デゾリアン

Iのデゾリアンは戦いを挑んでくることもあったのだ。

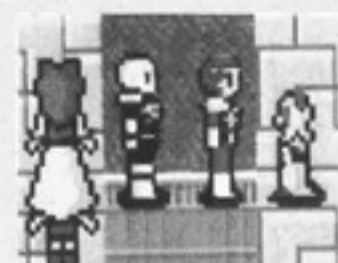
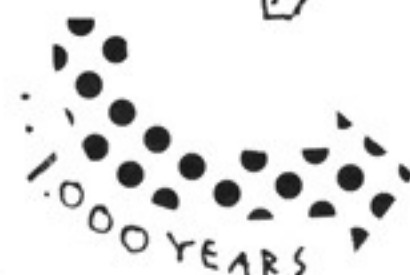
もっぱら店番や情報提供に終始するIIのデゾリアンさんたち。

マンモス

Iの強敵・マンモス。ラッP! ウレP! メンコラP!

IIでも健在。他にもドラゴンやソーサラーも登場する。

モタビアン

Iでは、あのモタビアンと戦うこともあったのだ! う〜む。

IIでは、まったくのギャグメーカー。ケーキには要注意だ。

スーパーサンダーブレード

セガ／'88年10月29日発売／5,800円／4M

難しさでは大評判の3DシューティングゲームSTB。とくに最終面(4面)の難易度はハンパなモンじゃない。ここでもう1度攻略だ！

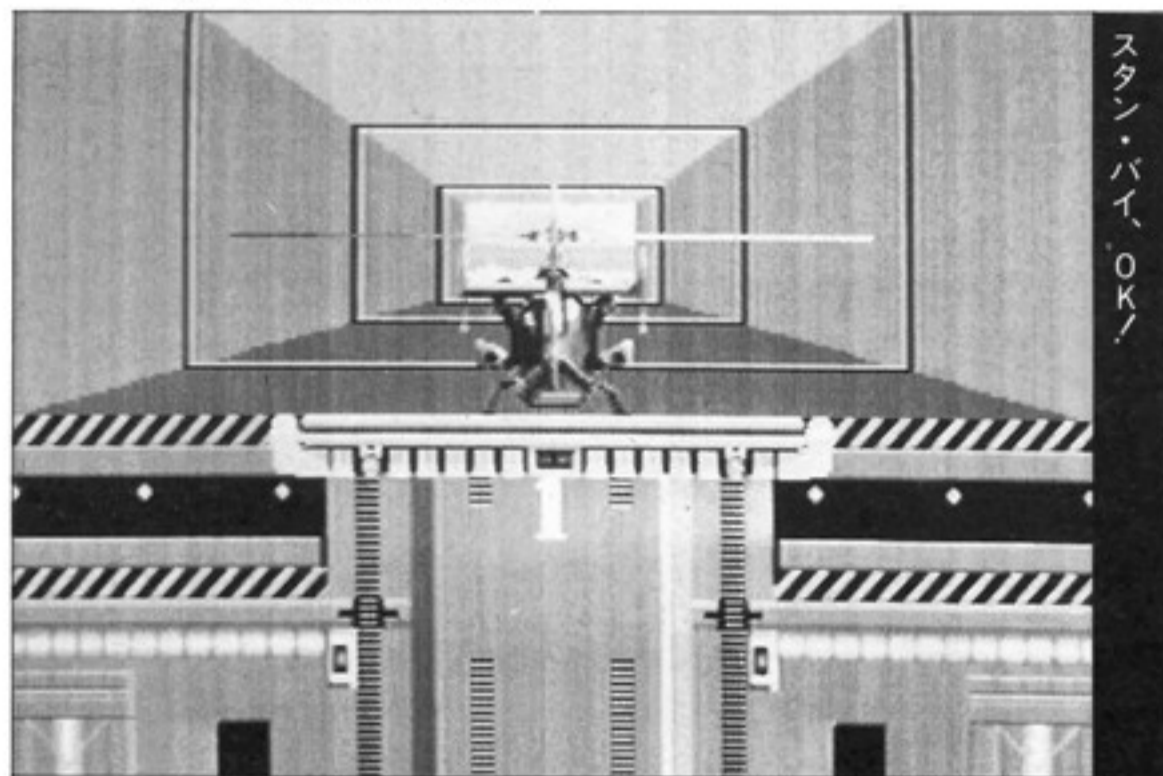
スタン・バイ、OK！

まずはおさらいだ

本題の4面攻略の前に、とりあえず1～3面をザザッと攻略したいと思う。

とにかく4面まで進まなければ話にならないからね。

自機に慣性が働くのだ

ところで、このSTBがよく難しいといわれるのは、その操作感覚からなのだ。1度プレイすればわかるけど、自機の移動に慣性が働くため、急な方向転換ができない。だから、よく先を考えながら動き回らないと、敵弾に囲まれたり、障害物にブチ当たったりしてしまうのだ。

しかし、この操作感覚がSTBのおもしろさ。なんというか、浮遊感みたいなものが感じられて、とっても気持ちよいのだ。トロイって意見もあるけどね。

こういうスキマ抜けも、STBのうま味。うまい！

STAGE1

初陣は市街戦だ。戦闘ヘリや戦車が弾をバカスカ撃ってくるけど、難易度がHARDでないかぎりは、そう問題にはならない。

ここでつまずくようでは、イカンぜよ。

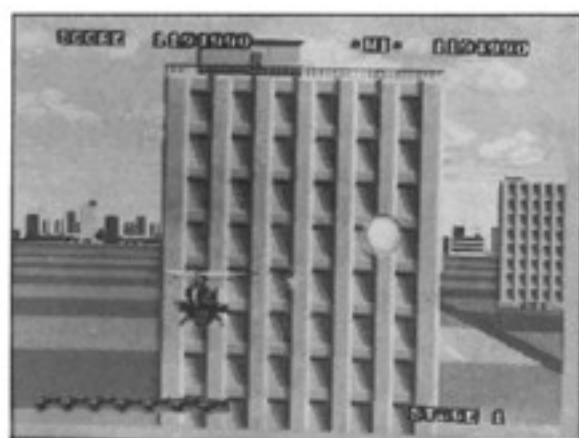
むしろ気を付けるところは、背景のビルとの衝突。ぶつかる！と思ったら、ブレーキをかけてももう手遅れ。そういう状況を作らないことが、プロのパイロットの条件なのだ。

巨大戦車が中ボスとして現れるけど、これは単なるコケ脅し。大きな三角形を描きながら、バルカンを撃ち続けていれば、アッサリかたつくぞ。

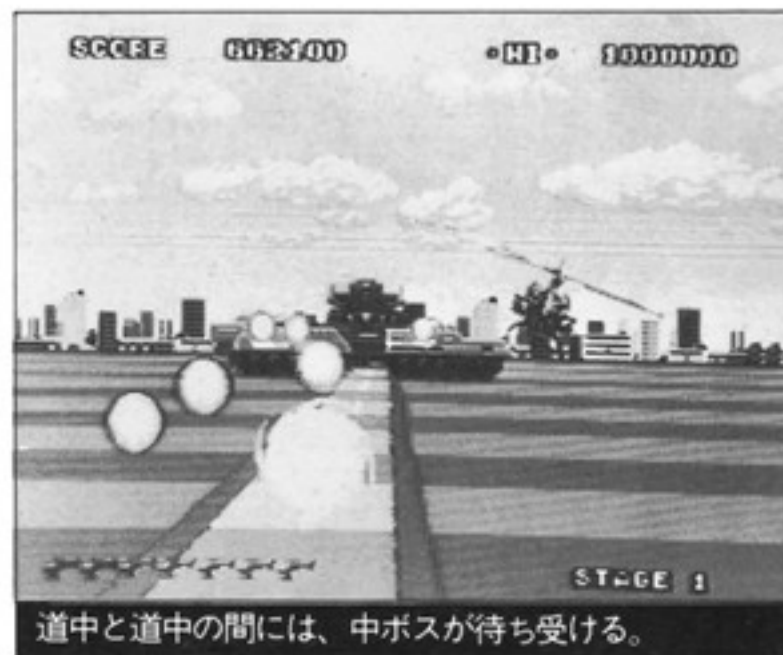
この後、またスクロールが始まり、後半戦となるワケだけど、何にせよステージ1は、操作感覚を身に付けるための練習ステージ。

テクニック1 基本はひし形運動 着陸はタブーだ！

1面や3面などの比較的障害物の少ないステージは、絶えずひし形を描きながら動き回っていると、意外に敵弾に当たらないのだ。

着陸は絶対してはダメ。敵弾のいい的になってしまうからね。それと、1つの場所にい続けるのもよくないぞ。絶えず動き回ることが、STBの最重要ポイントなのだ。

着陸すると格好の的に。

敵弾はすり抜ける。証拠写真。

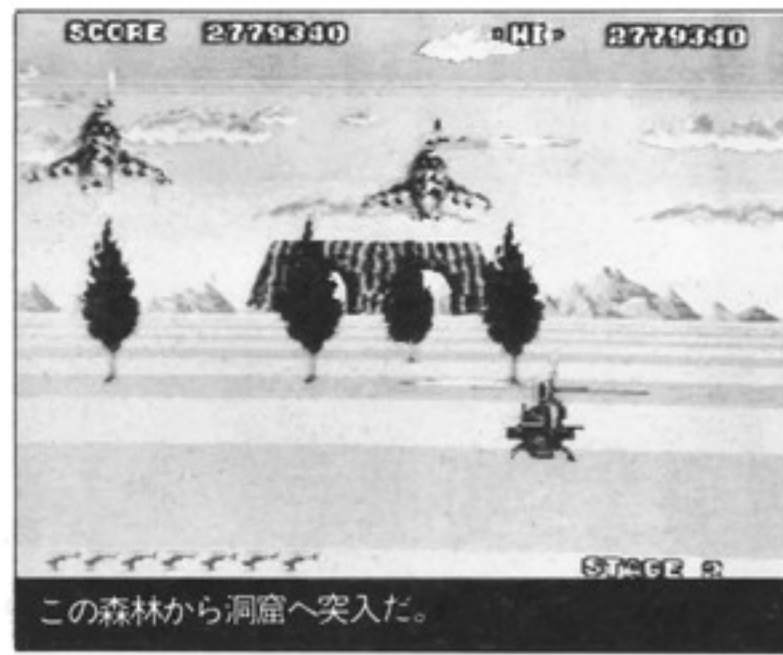
ステージボスの巨大兵器軍団とのバトル。熱い！

道中と道中の間には、中ボスが待ち受ける。

STAGE2

2面は洞窟ステージ。ここは少々難所になるかも。

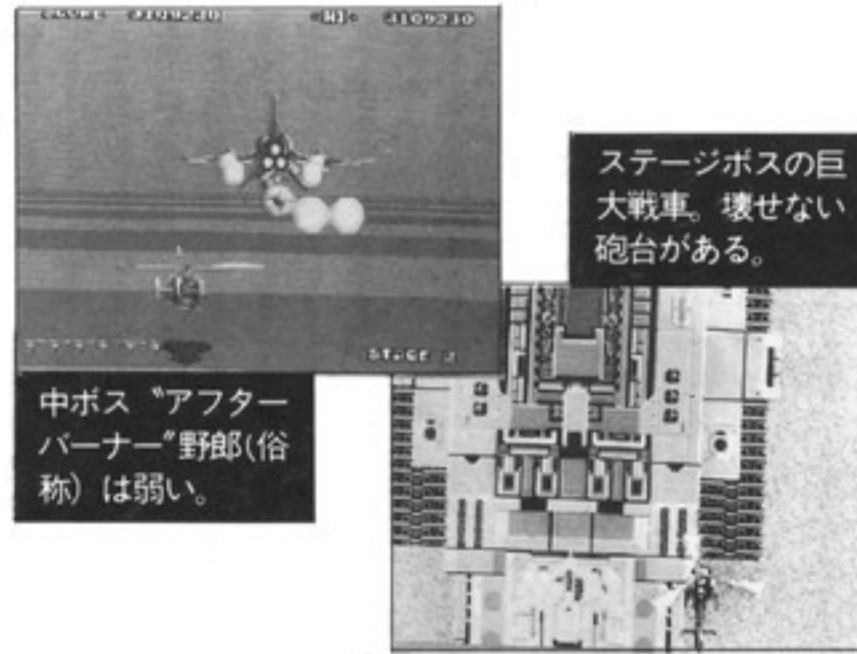
この面の最大チェックポイントは、なんといっても石柱やツララとの衝突。

テクニック2に、役に立つヒントを載せておいたので、参考にするといいかもしれないぞ。

この森林から洞窟へ突入だ。

中ボスは大型戦闘機。MK-III版の「アフターバーナー」みたいなミサイルを撃ってくる。横の砲台2門、それからエンジンと、きちんと倒して始末してしまおう。

後半戦は、敵が石柱の後ろに隠れているので、要注意。敵弾は障害物をすり抜けてくるので、ウッカリしていると、石柱の中から弾が飛んできて、殺られてしまうぞ。気を付けてくれ。

ステージボスの巨大戦車。壊せない砲台がある。

中ボス〝アフターバーナー〟野郎(俗称)は弱い。

STAGE3

ステージ3は、海の青さがまぶしい海上ステージ。STBは、ここでS国の主力艦隊と一戦を交えるのだ。

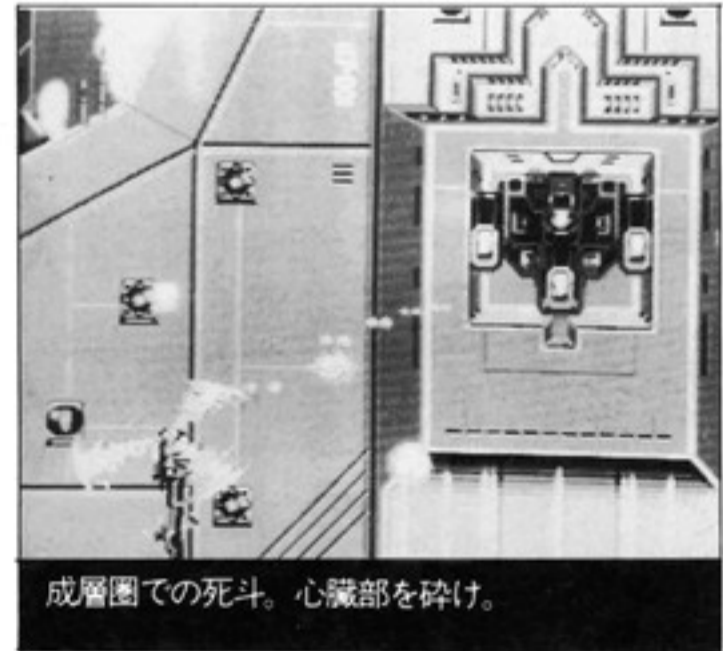
この面に出てくる敵艦隊は破壊できないけど、砲台だけは破壊できるので、覚えておこう。

中ボスは、奇襲を仕掛けてくるので要注意。ボーっとしていると、海中からの敵弾のエジキになってしまうぞ。ヤツが姿を現したら、敵を底辺とした二等辺三角形を描くように攻撃を加えると、早く攻撃ができるぞ。

嵐の前の静けさというか、ステージ3の難易度はあまり高くない。それだけに4面が一層難しく感じられるのだ。この面のポイントは、とにかく残機を減らさないことだ。

前方の戦艦は立派な障害物。海の事故にも気をつけよう。

原子力潜水艦浮上。バルカンで蜂の巣だ。

成層圏での死斗。心臓部を砕け。

大ボスを一気につぶせ

各面の3D画面の道中が終わると、2D画面のボスとの戦いが始まる。

このボスたちがなかなかの曲者。とにかく砲台の数が多くて、油断するとすぐ敵に囲まれオダブツになってしまう。砲台を1つ1つしらみ潰しにしてゆくのも、おもしろいけど、大ボスは艦首(もしくは機首)までスクロールさせれば自爆するので、無理に深追いするよりは、勝手に自爆させたほうが損害も少なく、安全な作戦といえるのだ。

それぞれの大ボスの特色や、攻め方については次のページを参照してくれ。

3Dから2Dの俯瞰画面への切り換え。けっこうスムーズ。

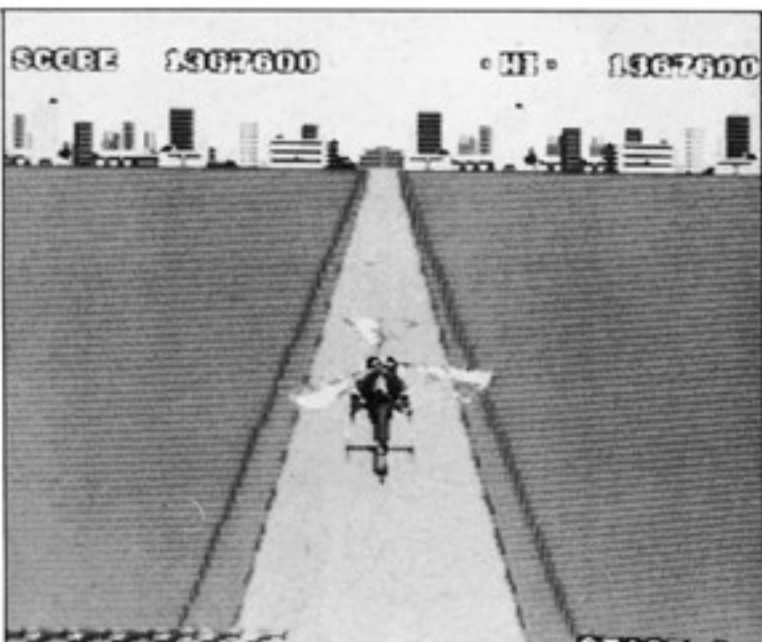
テクニック2 ホバリング&ダッシュは必ず身に付けよう

2面のような障害物をかいくぐってゆくステージに役立つテクニックが、ホバリング&ダッシュだ。

ブレーキした直後、自機が通れるスキマまで移動し、すばやく抜ける。2面の洞窟入口、4面のパイプ抜けなどで、効果を発揮するぞ。

低空飛行はキケン。

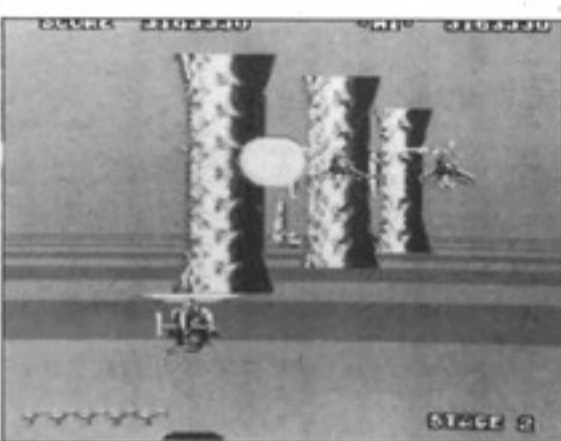
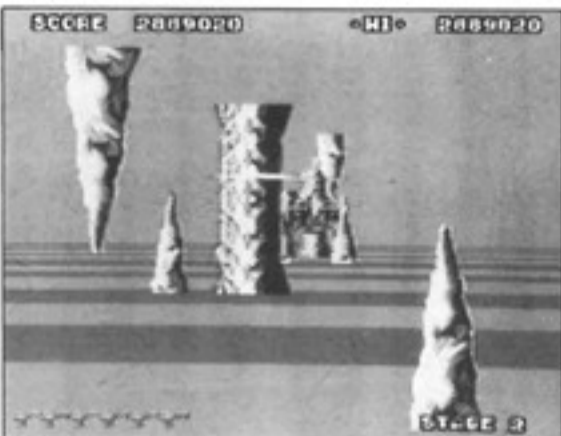
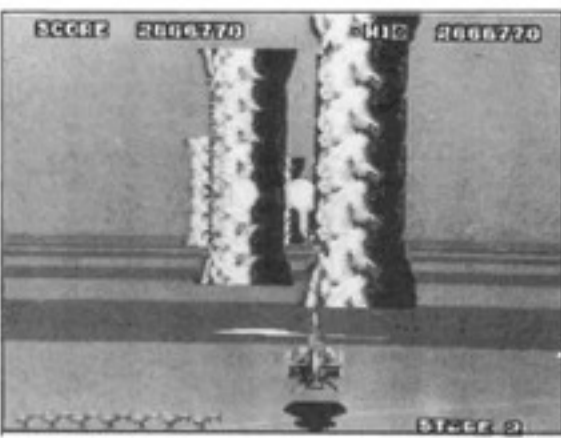
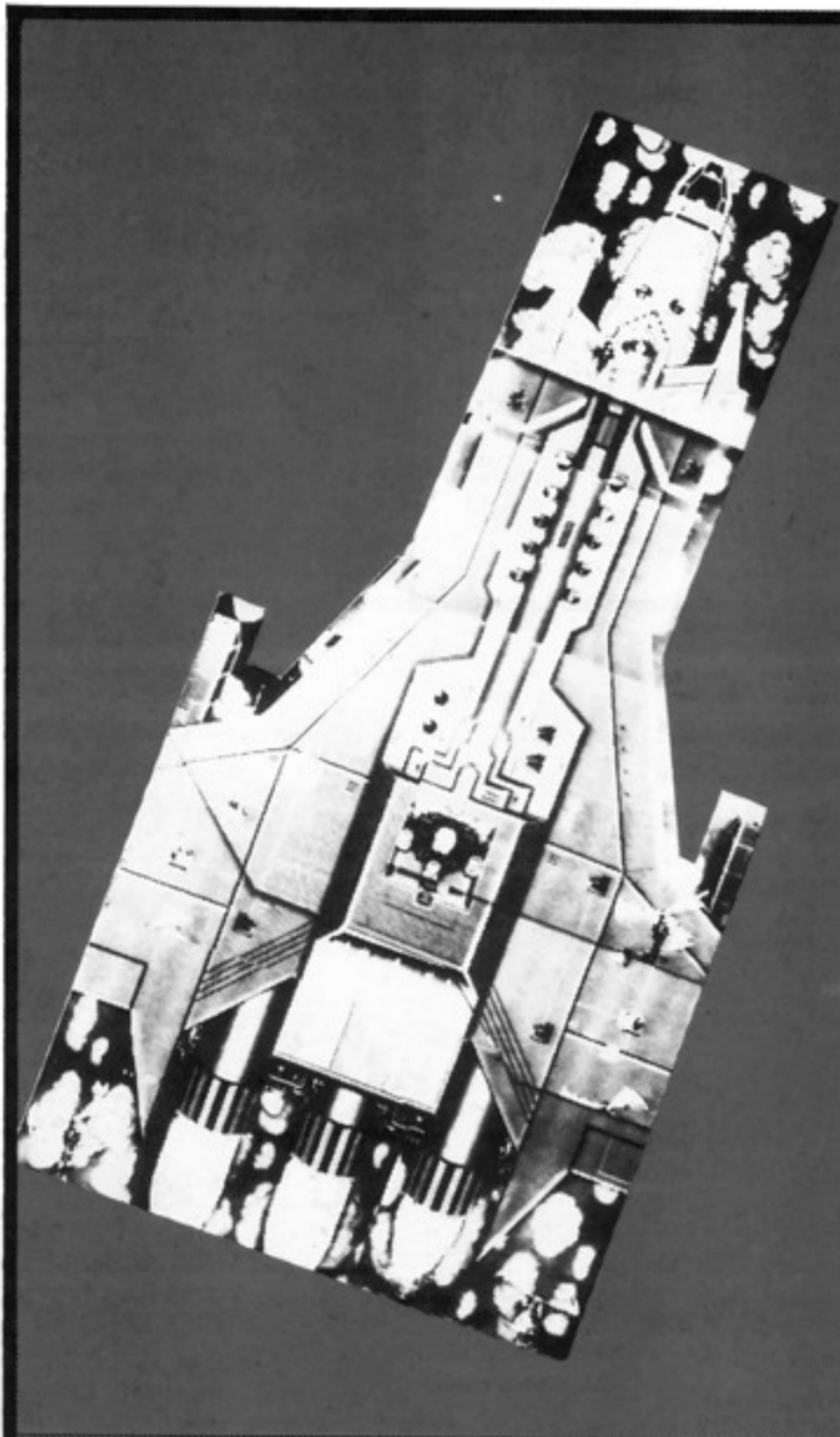
ホバリング&ダッシュで華麗に抜ける。

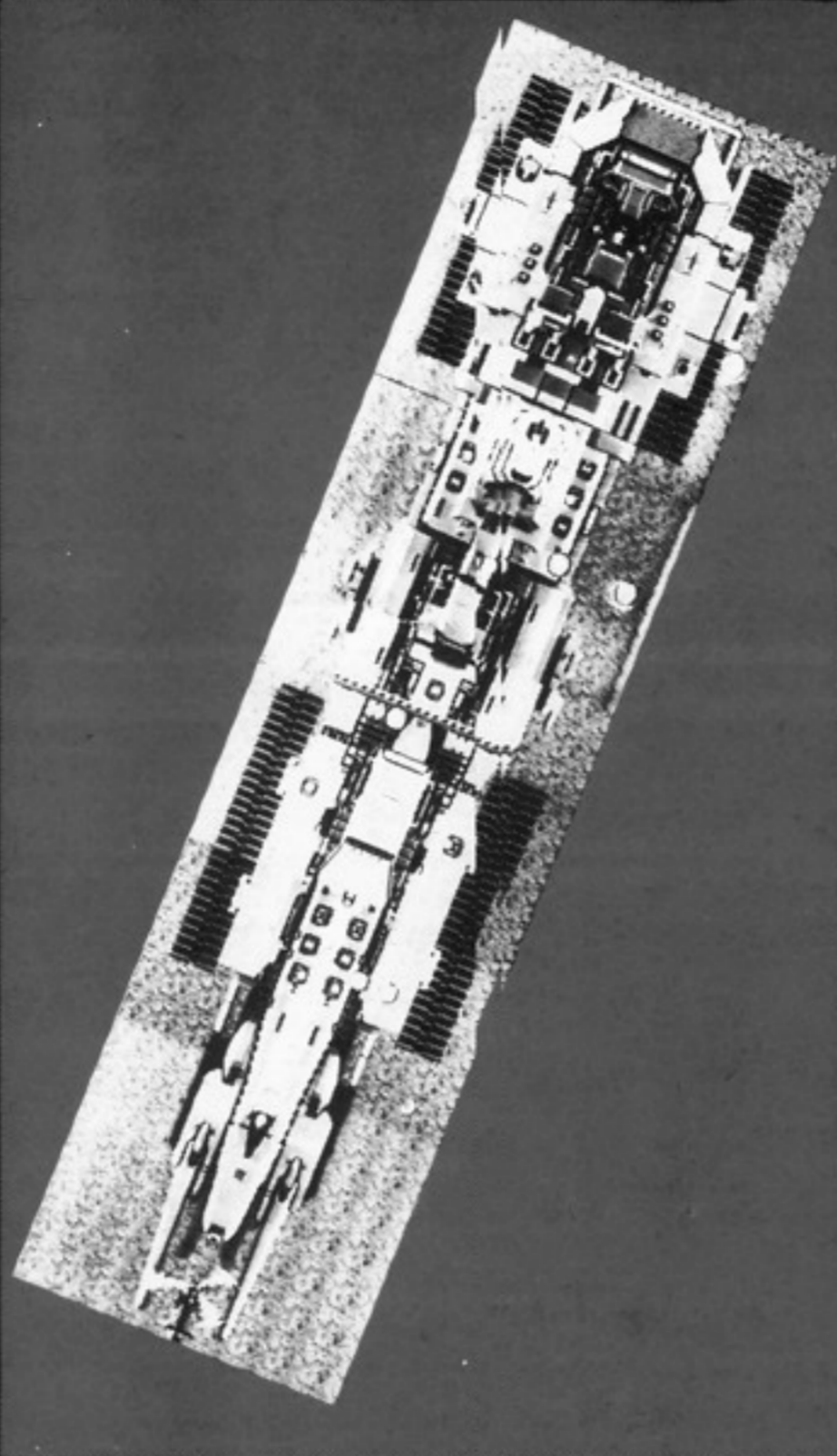
洞窟内でも敵はゴロゴロしているのだ。

テクニック3 やったね安全地帯

〝安全地帯〟これこそまさしく必勝テクニックその1だ。

戦うのが面倒って人にオススメするこのやり方は、HARDの難易度で自機を画面1番上に位置させて飛行する(左右は構わない)。これだけでOKなのだが、ただし障害物は避けないと当たってしまうぞ。

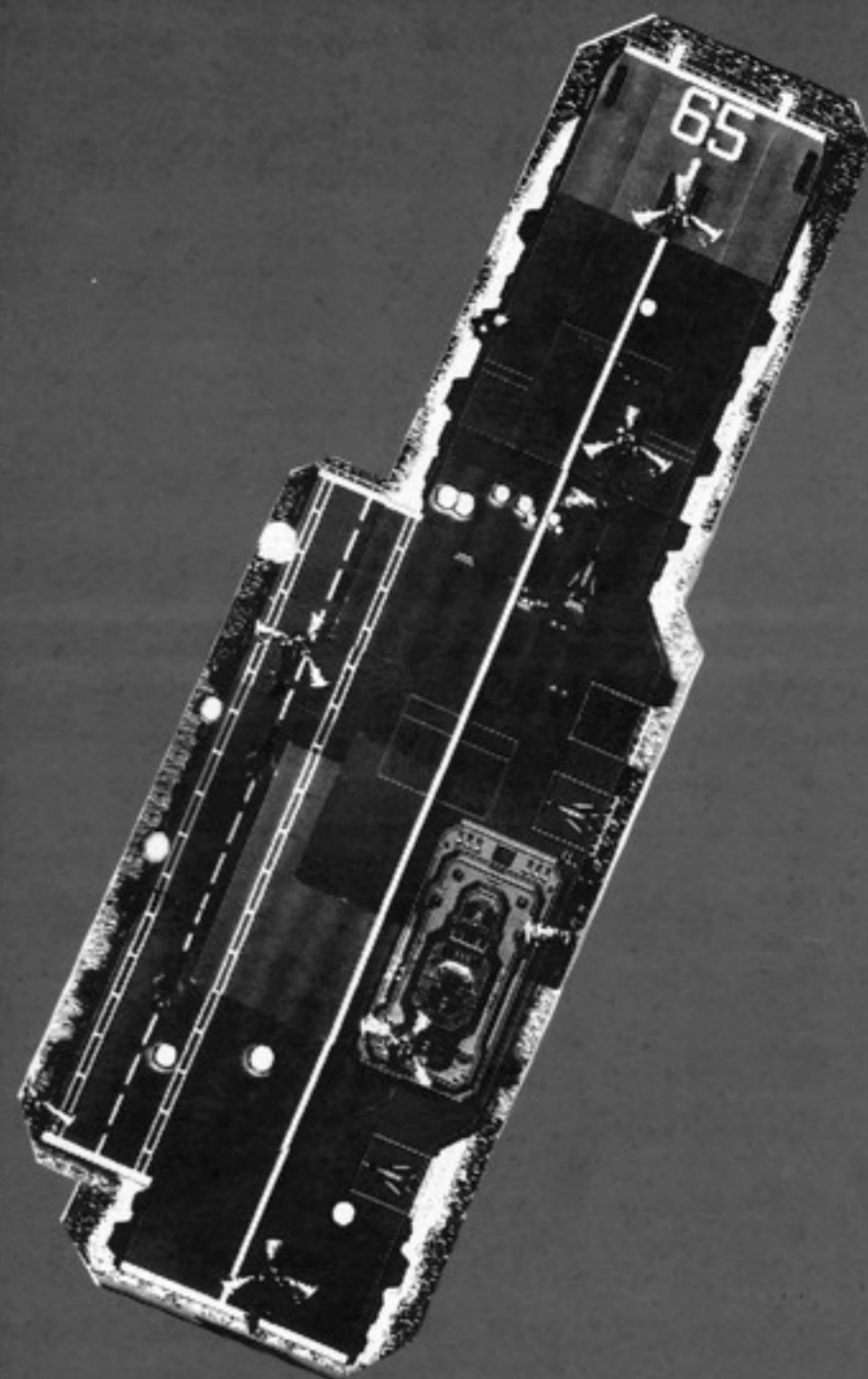
安全地帯の証拠写真。それにしてもオマヌケ。

X軸はどこでもいい。とにかく一番上が条件。

STAGE3・VIJACOO1

ゲリラ軍の超大型戦略功撃機。通常弾のほかに、青白いメガ粒子砲を撃ってくるが、アルゴリズムは通常弾とまったく同じなので、気にすることはない。左右に大きく動いていれば、敵弾には当たらない。ただし、たまにフェイントをかける弾もあるので、その時は減速してよけるのがベストだぞ。

STAGE2・ZLANDIBUSTER

ゲリラ軍の移動司令部。砲台がすべて中央に固まったような配置になっている。

中央地点にある2門の砲台は破壊不可能。早めに切り抜けてしまうのがよい。

それにしてもこのデザイン、ゲリラというよりは、ひと昔前のアニメって感じなのだ

STAGE1・EAMINER

ゲリラの海上移動基地。両端に配置された砲台群は破壊可能なので、見つけたら即撃つべし。

また、艦載機が突然垂直発進して、体当たりをかましてくるので、ここにも注意が必要だ。

艦首付近の砲撃が少々キツイので、終わりだと思ってホッとすると殺られるぞ。

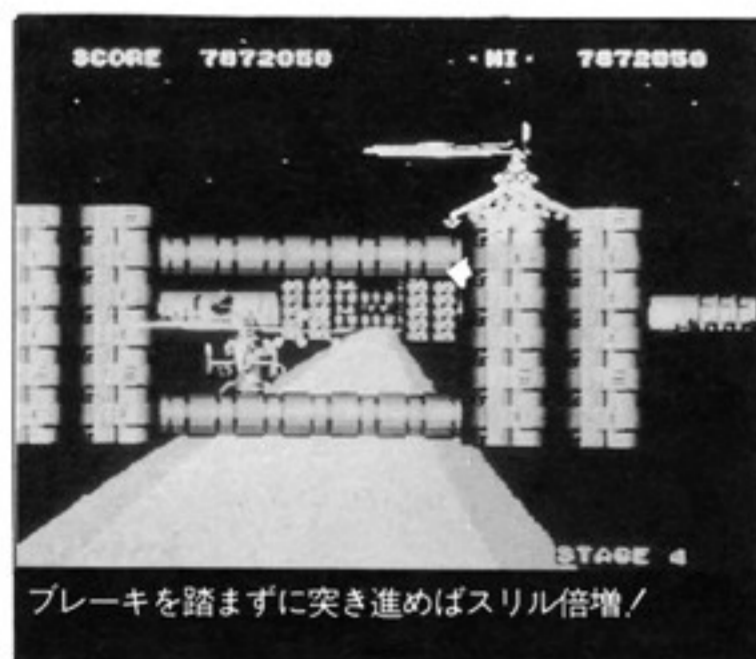
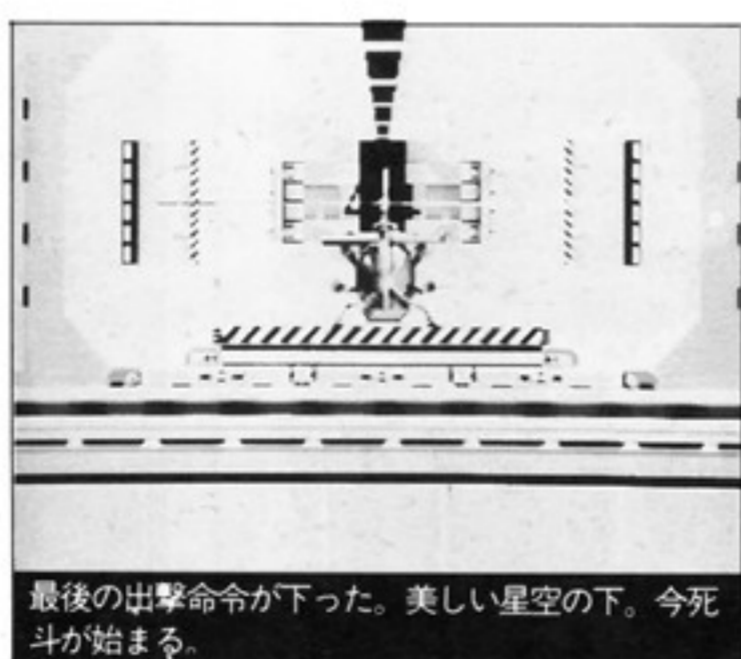
キミのパイロットとしての真価が問われる4面だ！

今までの1〜3面が、はっきりいって練習ステージだったと思えるほど難しいのが4面だ。

とくに障害物のパイプ群には、必ず悩まされるはず。

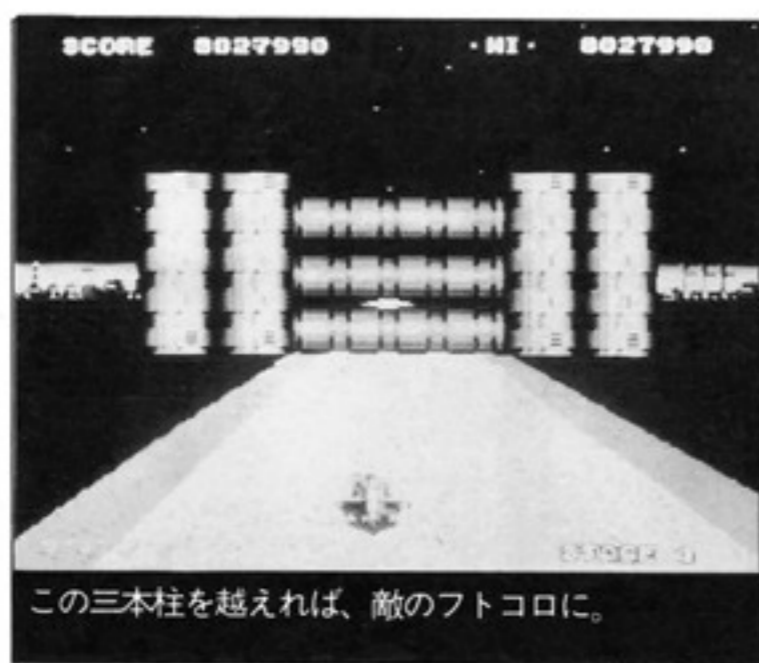
ホバリング&ダッシュなど、今までに培ったテクニックをここで活かすのだ。

また、パイプの後ろに敵が隠れているので、早めにバルカンで一掃してしまうことも大切だ。

ここを抜ければ、いよいよオーラス。敵巨大基地とのラストバトルが、STBを待ってるぞ。

ブレーキを踏まずに突き進めばスリル倍増！

最後の出撃命令が下った。美しい星空の下。今死斗が始まる。

テクニック4

抜けなければいけないパイプは、全部で51本もある。

そこで、パイプの配列を表した図を次のページに作ってみた。面攻略の参考になると思うので、ぜひ活用してくれ。

この三本柱を越えれば、敵のフトコロに。

こういう所で敵弾をやり過ごしてから前進するのも1つの手。

パイプの後の敵は要注意。バルカンを上手く当てよ。

柱Ⓐ上1本	柱Ⓑ上2本	柱Ⓒ中1本	柱Ⓓ中2本	柱Ⓔ下1本	柱Ⓕ上下2本	柱Ⓖ上中下3本
抜け道は下にあり。ただし、着陸してはダメ。	上を抜けるのは、まずムリ。下にしよう。	上でも下でも抜けることができる。	1番多く出現する。なるべく下を抜けよう。	いうまでもなく、上を抜けるのだ。	美しく真ん中を抜けるのだ。	3本だけ出現する。上を抜けるのがベストだ。

パイプの通過順

●前半戦

Ⓐ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓓ→Ⓑ→Ⓕ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓕ→Ⓑ

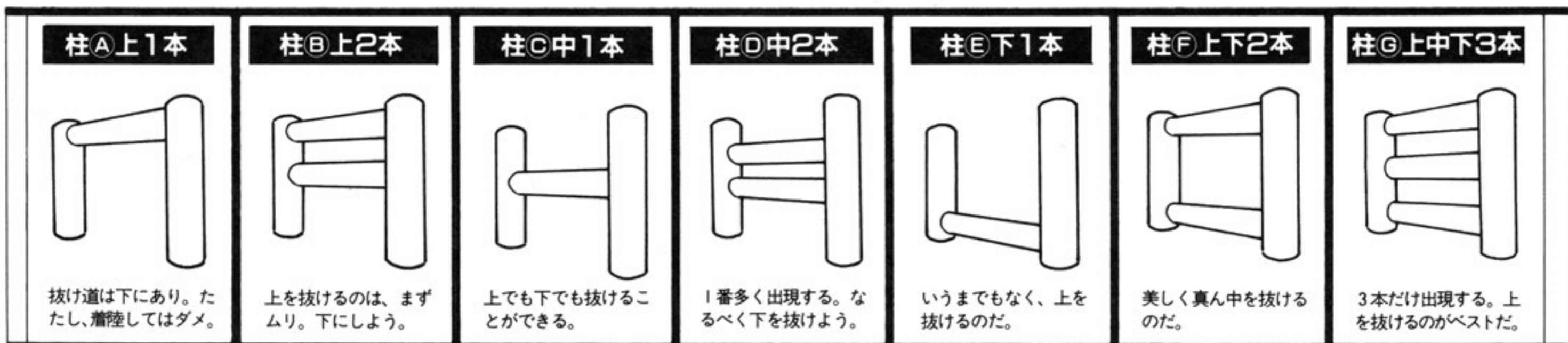
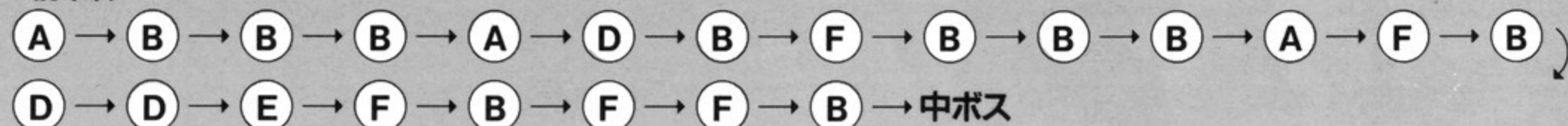
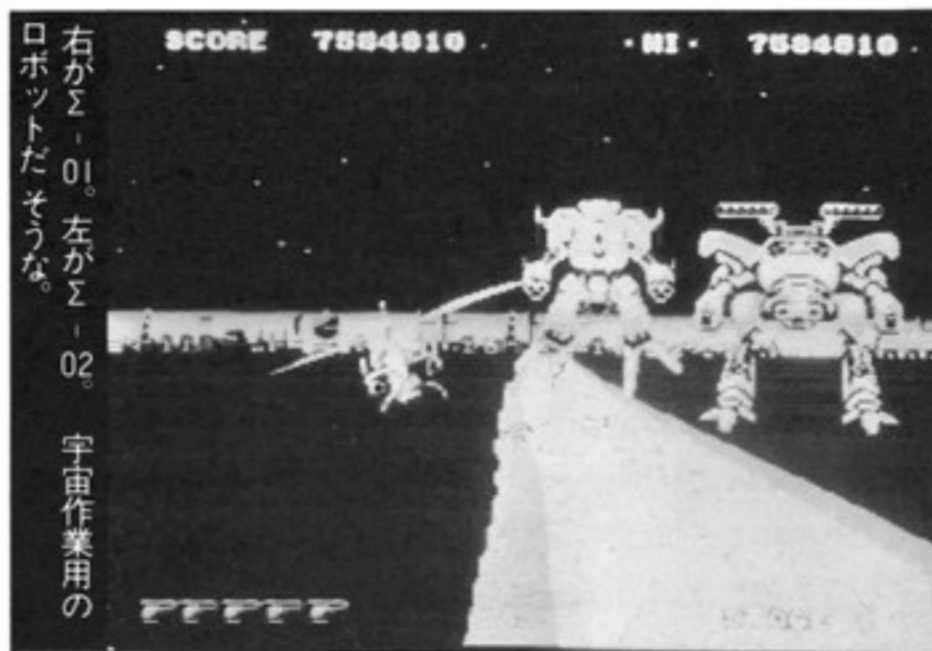
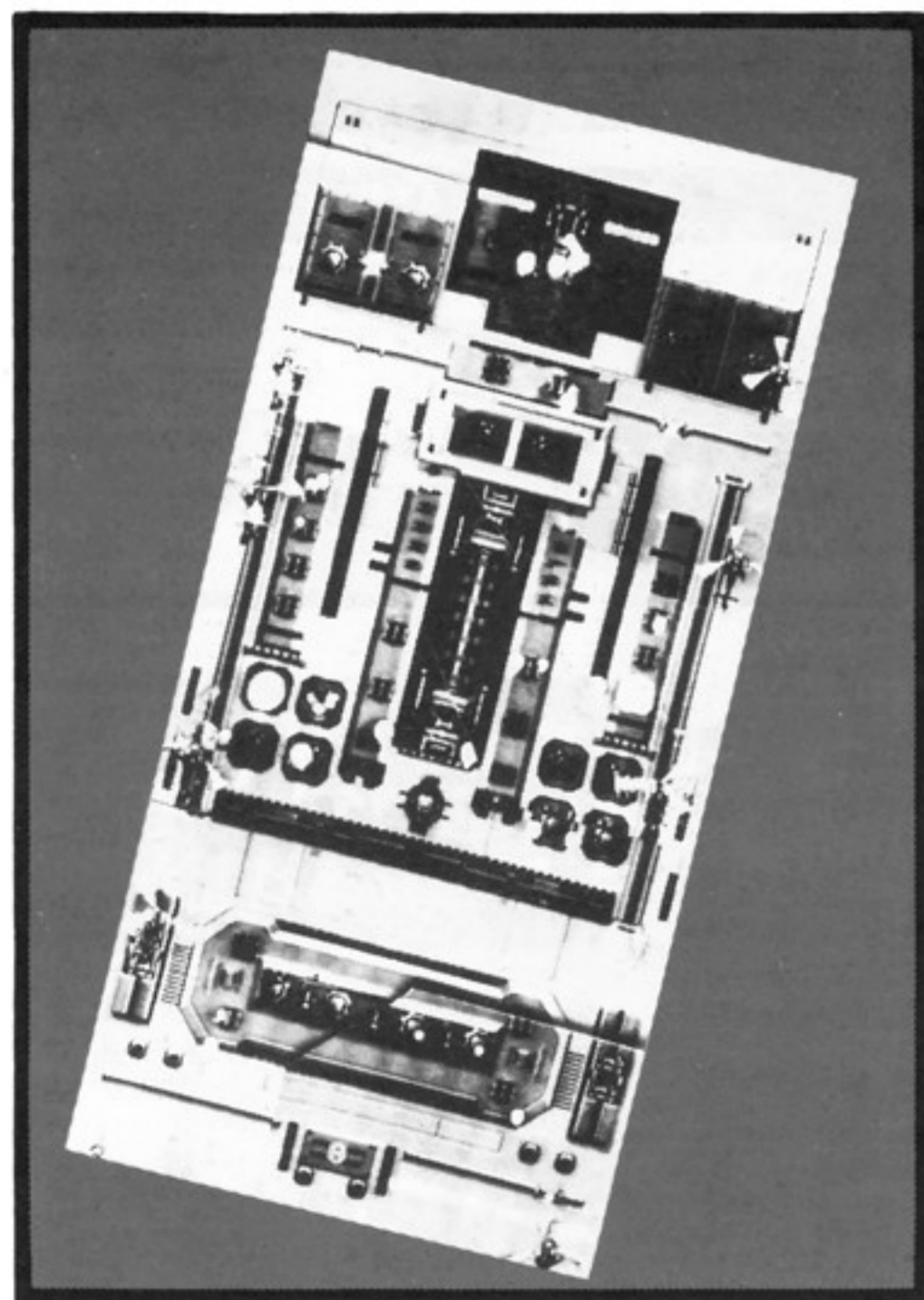
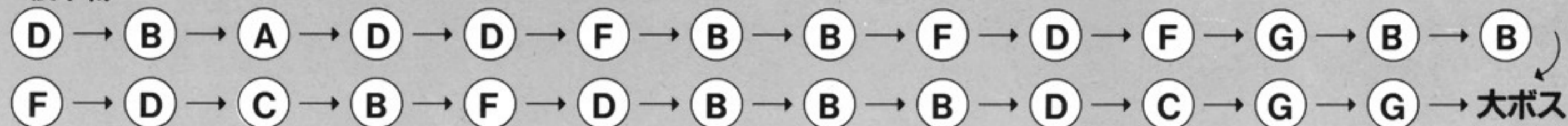
Ⓓ→Ⓓ→Ⓔ→Ⓕ→Ⓑ→Ⓕ→Ⓕ→Ⓑ→中ボス

●後半戦

Ⓓ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓓ→Ⓓ→Ⓕ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓕ→Ⓓ→Ⓕ→Ⓖ→Ⓑ→Ⓑ

Ⓕ→Ⓓ→Ⓒ→Ⓑ→Ⓕ→Ⓓ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓓ→Ⓒ→Ⓖ→Ⓖ→大ボス

中ボスはなんとロボット！

中ボスは2体のロボット。Σ-01は後方掃射、Σ-02はフォワードアタックをそれぞれ受けもつ。この2体を攻略するのは、かんたんだ。

基本のひし形運動で弾をよけつつ、バルカンでバカスカ撃ちまくれば、01、そして02の順で楽に破壊できるぞ。

右がΣ-01。左がΣ-02。宇宙作業用のロボットだそうな。

これが最期の戦いだ！

命からがら、道中を抜けたSTBを待っていたのは、完全武装の敵巨大基地だった。

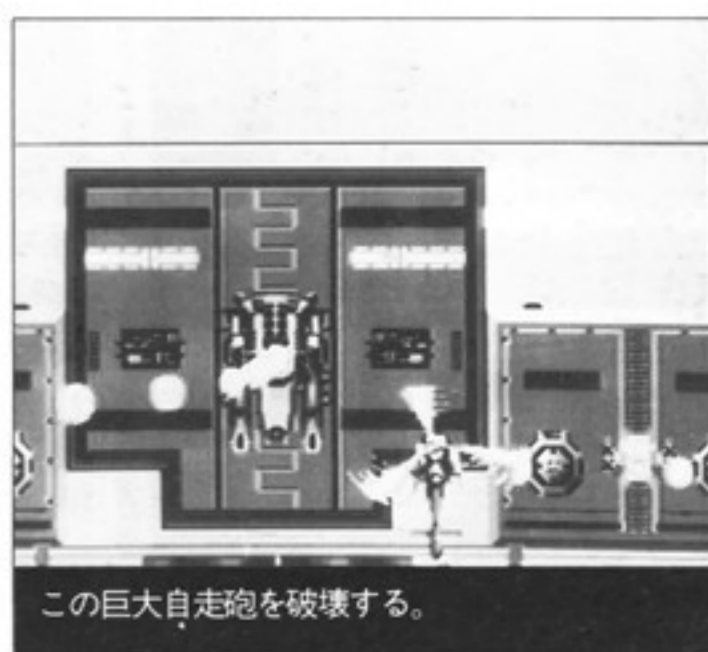
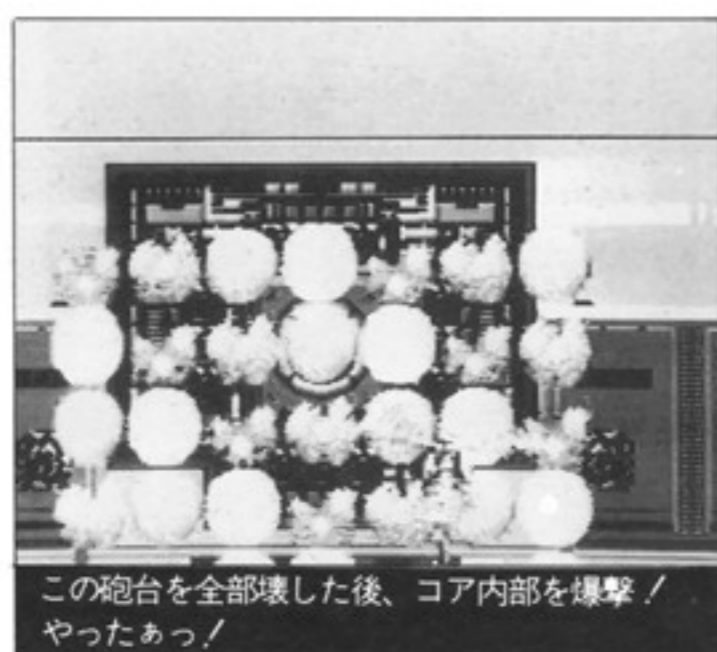
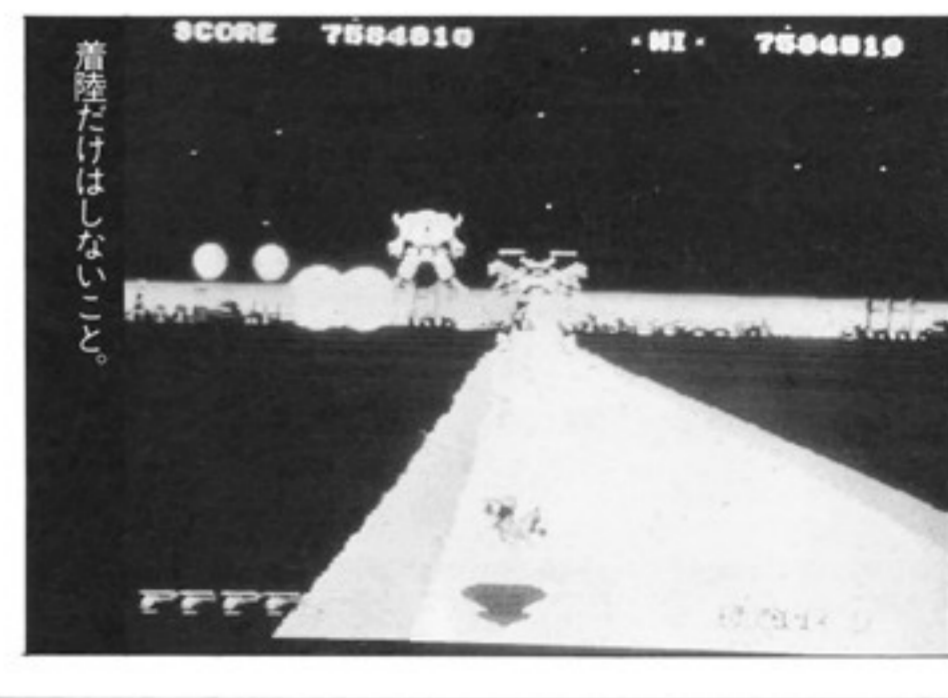
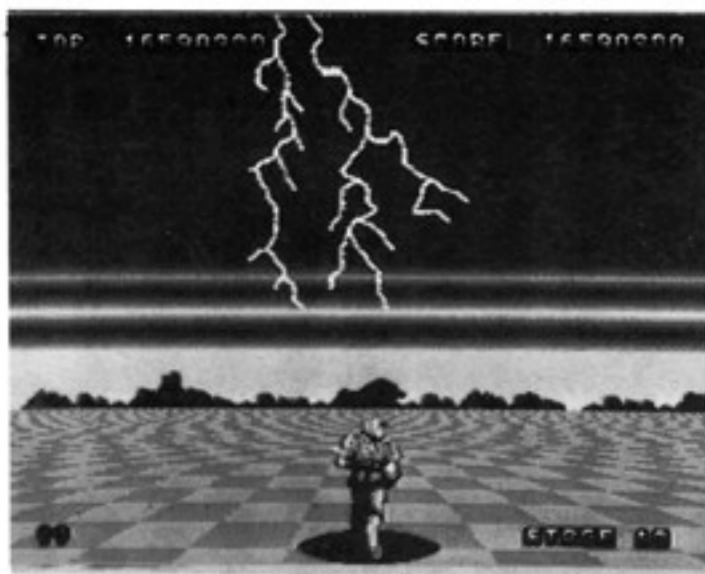
前3面の大ボスとは違い、こいつだけは自爆しない。戦車を倒すと出現するコアが弱点だから、そこを撃って撃って撃ちまくるのだ！

着陸だけはしないこと。

エンディング。中央のグラフィックが渋い。

この砲台を全部壊した後、コア内部を爆撃！やったぁっ！

ハッチが開き、コアが姿を現す。

この巨大自走砲を破壊する。

突然のイナズマ。戦いの予感！

ファンタジーランドに、再び危機がおとずれる。

最終面は、再生ボス軍団との壮絶な戦い。前に倒した敵だからといって、油断は禁物だ。気を引き締めてかかろう。

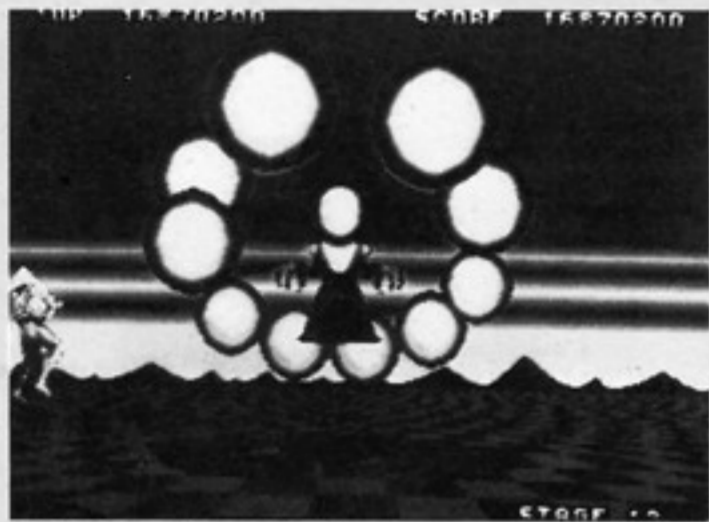
スペースハリアーII

セガ／'88年10月29日発売／5,800円／4M

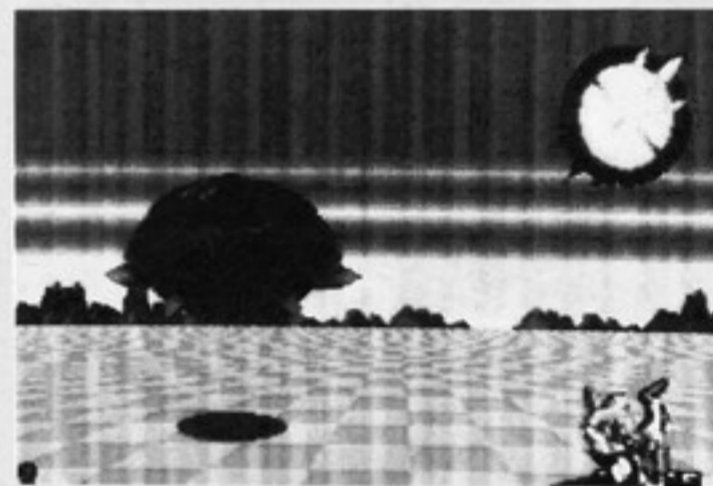
ボス軍団をけちらせ！

パラノイア

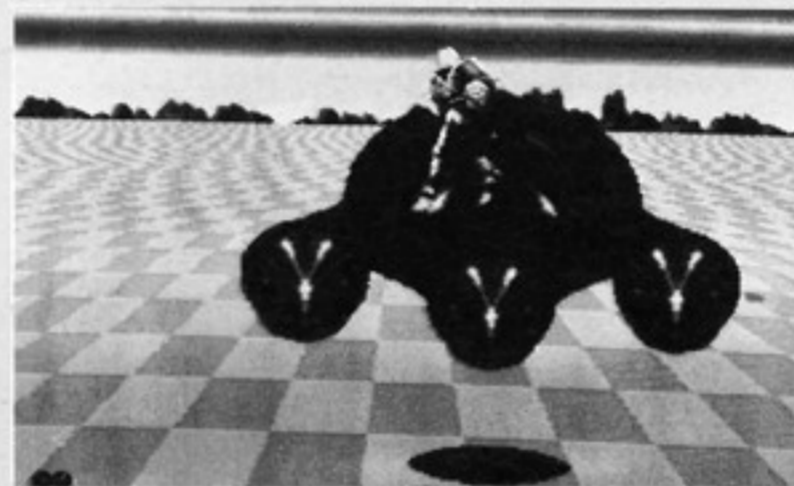
おぞましい姿の暗黒異星人。超能力でサイコボールを操り、わが身を守っている。

㊙サイコボールを全部壊すと無防備になるので、そこがチャンス。真正面に立って撃ちまくれ。

本体を守るように回転するサイコボール。

顔面が浮き出す。

トリミュラー

再生ボス軍団のシンガリを務める3つ首カメ。炎を吐きながら回転して迫ってくる。

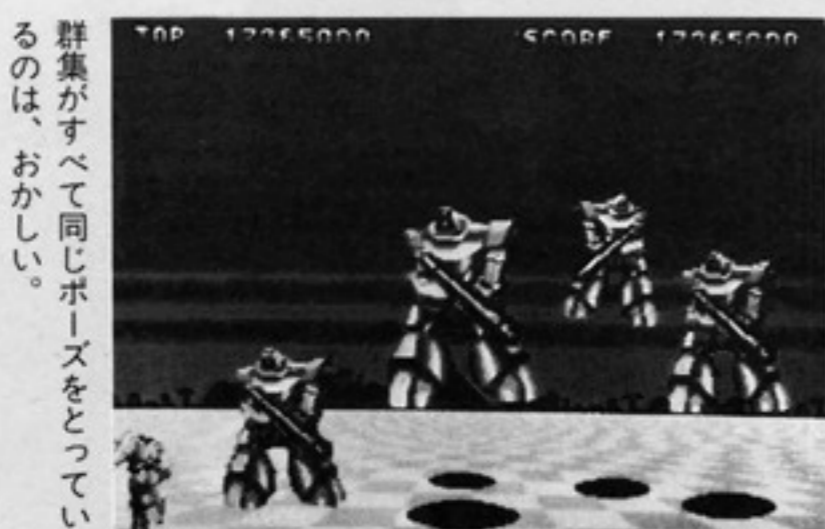
㊙3つの首をすべて破壊すれば倒せる。フェイントの火球に注意すれば、強い敵ではないはず。

周期ずらしの弾に注意。

こんにちわ。

ネオドム

ドムの強化型で、装鋼の強度が以前より増した。集団でバズーカ砲を撃ってくる。

㊙画面全体に大きな長方形を描きながら攻撃するのがベスト。最大接近しても当たり判定はない。

回転しながら肉迫するネオドム。

群集がすべて同じポーズをとっているのは、おかしい。

ブリザード

イースランドに眠っていた古代生物だったが、何物かが呼び覚ました。素早い動きに注意。

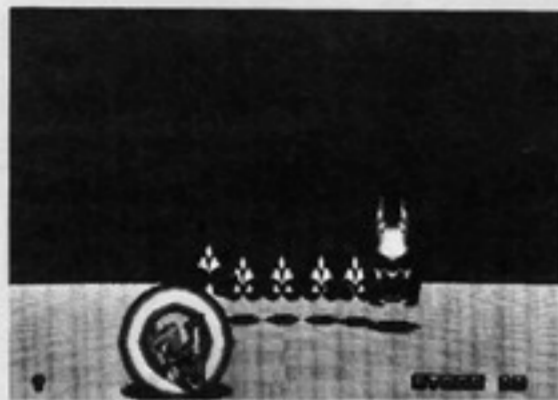
㊙前後の動きがあわただしいので、動き回っているだけでは、弾に当たる。安全地帯で頭を撃て。

安全地帯。ここでショットを撃ちまくる。

後頭部を狙うのが、早く倒すコツだ。

メデューサ

正体不明の怪奇生物。変身してから攻撃してくる。ゆったりとした動きが特長だ。
(攻)ブリザードに比べて動きはトロいが、フェイント攻撃には注意。やはり頭が弱点なのでそこを狙え。

まずは女性の顔のアップ。

変身後。イオン砲を吐いてくる。

うなじが急所。

マンテコア

ファンタジーランドに語りつがれる伝説の獣。翼をもがれても、なお攻撃してくる。
(攻)翼、本体の順で攻撃しよう。時時こっちに体当たりしてくれるので、そこを狙ってヒット&ウェイだ。

翼をもいでも攻撃はやまず。悪あがきをするマンチコート。

体当たり攻撃。

翼をもぐ。この位置がベスト。

ウィザード

分身の魔法を得意とする黒魔法師。合体、分身を繰り返しながら弾を撃ってくる。
(攻)ウィザードと同方向に回ってはダメ。逆に回ろう。ズバリ影のあるヤツが本物だ。

ウィザード。最初は一体。

三体に分裂。火球を飛ばす。

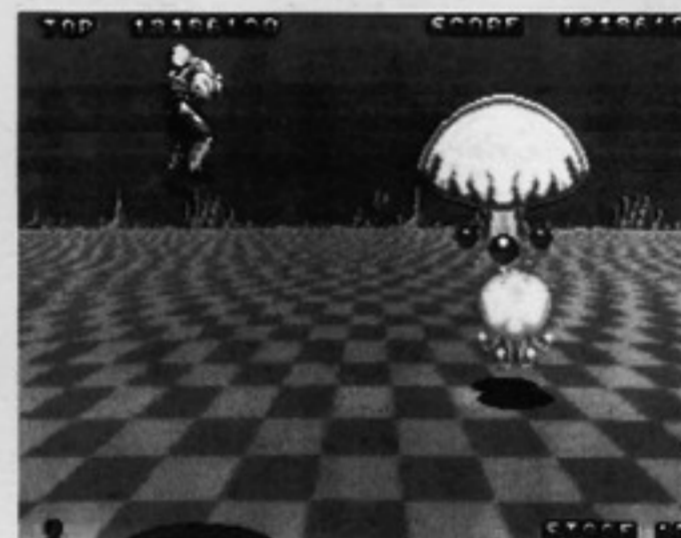
正体は腐敗したゾンビだった。影のある奴が実体だ。

ネオトモス

トモスが進化したタイプで分裂攻撃を得意とする。外皮は破壊不能なので、開いたところで撃とう。
(攻)一定方向に回転していれば、弾に当たらない。数に惑わされなければ、問題はないぞ。

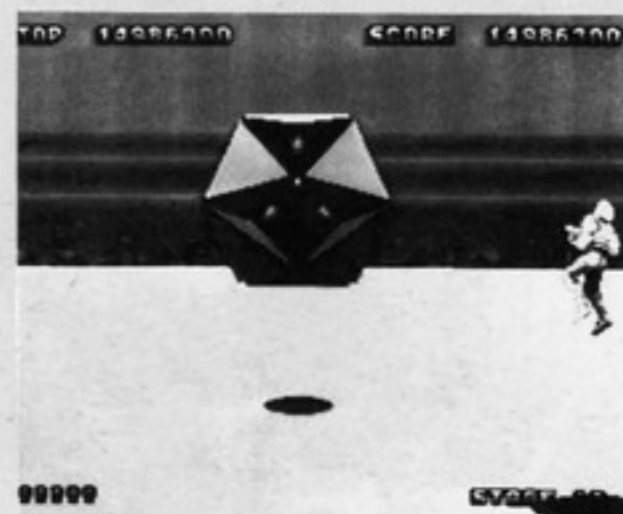
わらわらと集まるネオトモス。

数秒後にエスケイプ。

クラーゴン

寒冷地に住むクラゲが突如巨大化したもの。体からコクラーゲン(分身)を撃ってくる。
(攻)コクラーゴンを数匹倒すと、本体が迫ってくるが、攻撃はしてこない。迷わず成仏させてあげよう。

コクラーゴンは、アッパ・な感覚でハリアーを襲う。

母体が接近。撃て。

ビンズビーン

20面体の大型宇宙船。装鋼はビームをはね返す材質で作られており、破壊箇所は内部の砲台だけだ。
(攻)下、上、と迫ってきて、その後中央が開くので、そこを狙うべし。1発で決めよう。

行動パターンは、はじめ下。その次、上。

そして中央の3つ。露出する内部が弱点だ。

ラブフェイス

3つ目の凶悪生命体。4つに分裂したり、離れて弾を撃ってきたり、とこうるさいじじいだ。

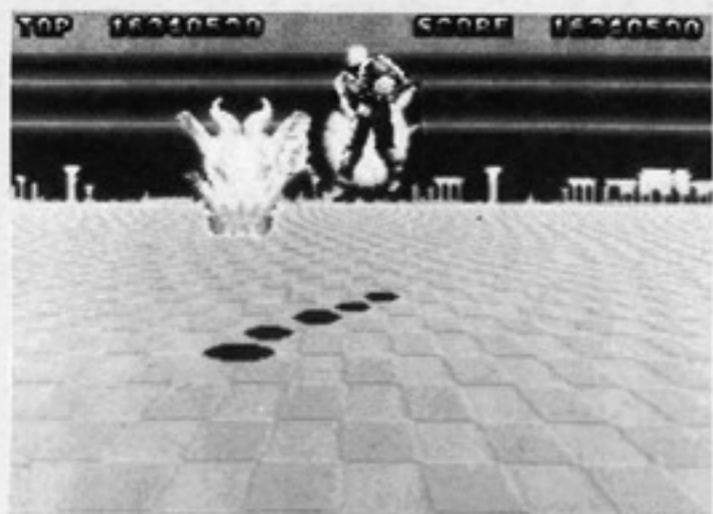
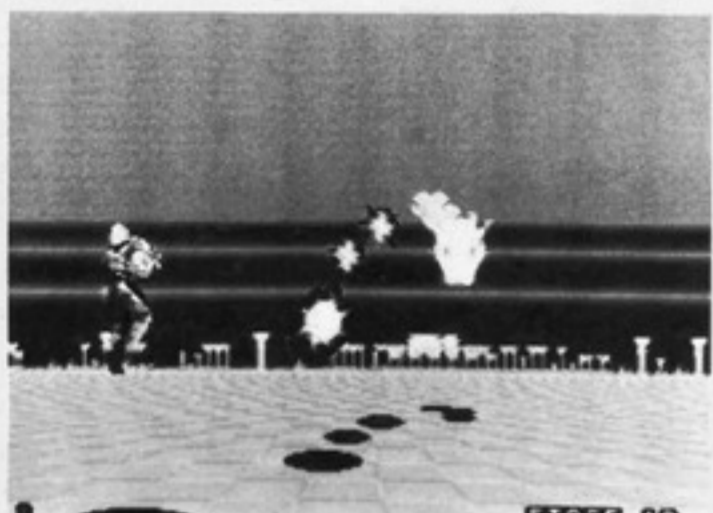
(攻)分裂するかけらに、挟まれてやられないように。中央で口をパクパクしている時がチャンスだ！

中央で、サルのごとく連射していればＯＫ。

口を動かした後、4つに分かれる。

クトゥーグア

あのハヤオーのいとこの火竜。形、動きとブリザードにそっくりだが、吐く弾がわずかに強い。

(攻)ここでも、ブリザードと同様に安全地帯が使える。これも弱点は頭なのだ。

案の上、ブリザードの安全地帯がここでも使える。

最終ボスクトゥーグア。こいつを倒せば再び平和が……。

ファンタジーランドを襲った魔法生物軍団を操っていたのは、なんとダークハリアーだった。

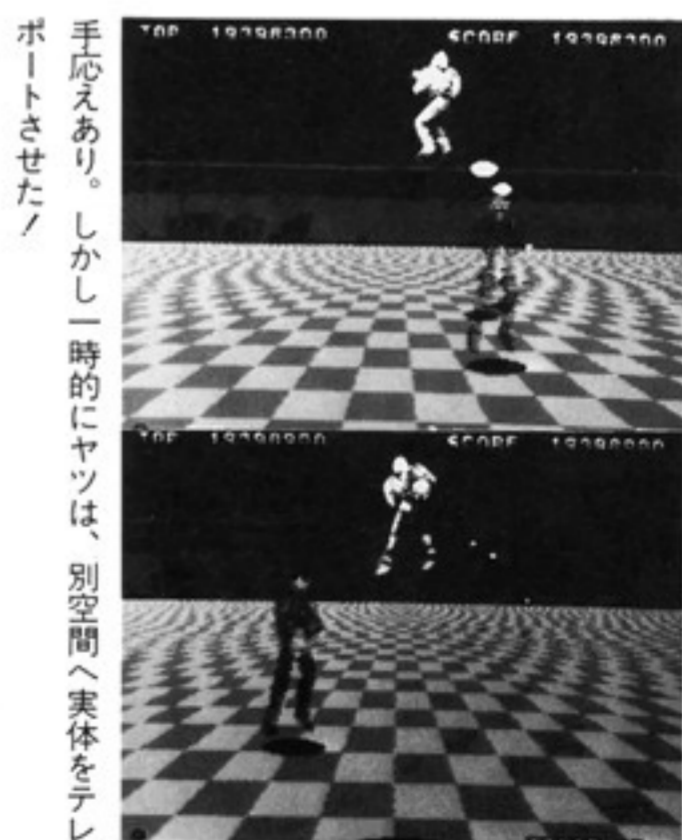
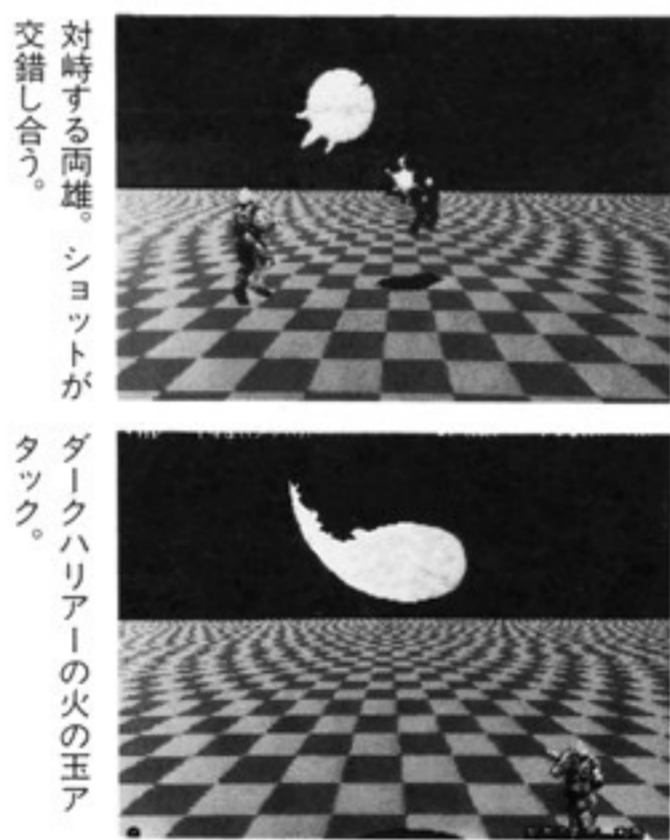
闘え、ハリアー。正義は勝つ！

(攻)ダークハリアーの攻撃パターンはその手にもつビーム砲と、時おりくる火の玉になっての体当たり攻撃の2つ。

ビーム砲のほうは、例によって円を描きながら動いていれば当たらないが、ただ回っているだけでは体当たりを喰らう。7～8回ビームを撃った後、体当たりをかましてくるので、タイミングを覚えて上手に避けよう。

ダークハリアーは、こちらの攻撃が当たるとテレポートして、別の場所に現れる（といっても、画面内のどこかという意味だぞ）ので、いつものような連続攻撃は無理、持久戦のつもりで戦おう。

正確な射撃。ボヤボヤしていると狙撃される。

落雷とともに、黒幕登場。負けるな僕らのスペースハリアー。

手応えあり。しかし一時的にヤツは、別空間へ実体をテレポートさせた！

対峙する両雄。ショットが交錯し合う。

ダークハリアーの火の玉アタック。

もちろん、当たるとミス。ついに、ヤツを倒した！ 倒した？ヤツは本当に死んだのだろうか……。

そしてエンディング

ファンタジーランドでの壮絶な戦いが、今終わった。再び宇宙に平和が戻ったのだ。

しかし、ハリアーの胸の内は暗かった。

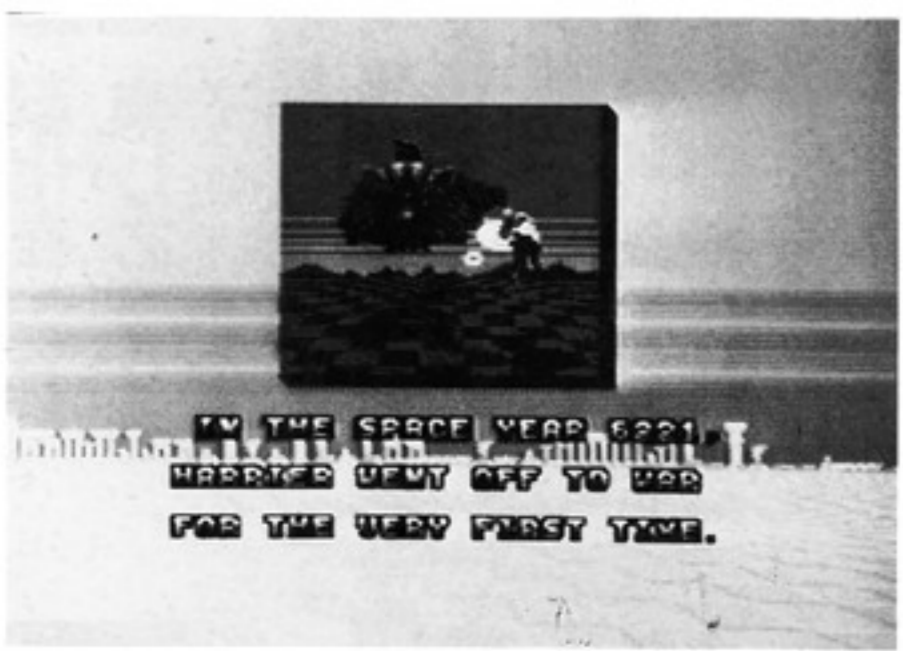
“あいつは本当に死んだのだろうか？”

新たな戦いの予感を、彼は密かに感じていた……。

なんて書くと、まるで「ハリアーIII」が出るみたいだけど……。

もしかすると……。

凱旋するハリアー。しかしメッセージは安堵を伝えず。

なかなかシャレたエンディング。すべてクリアした人には涙モノ。

セガ／'88年11月27日発売／5,800円／4M

獣王記

もう1度獣王記

ビデオゲームからの完全移植と銘打った、メガドライブ版「獣王記」が発売されてから、はや5カ月が過ぎた。

ユニークな獣人たち、2人同時プレイ可能、獣人セレクト（裏ワザによって可能）と、一時期かなりの話題になった、このゲームをもう1度楽しんでみたい。

HOW TO 獣王記

このゲームは横強制スクロールのアクションゲームで、プレイヤーは獣人族の英雄だ。

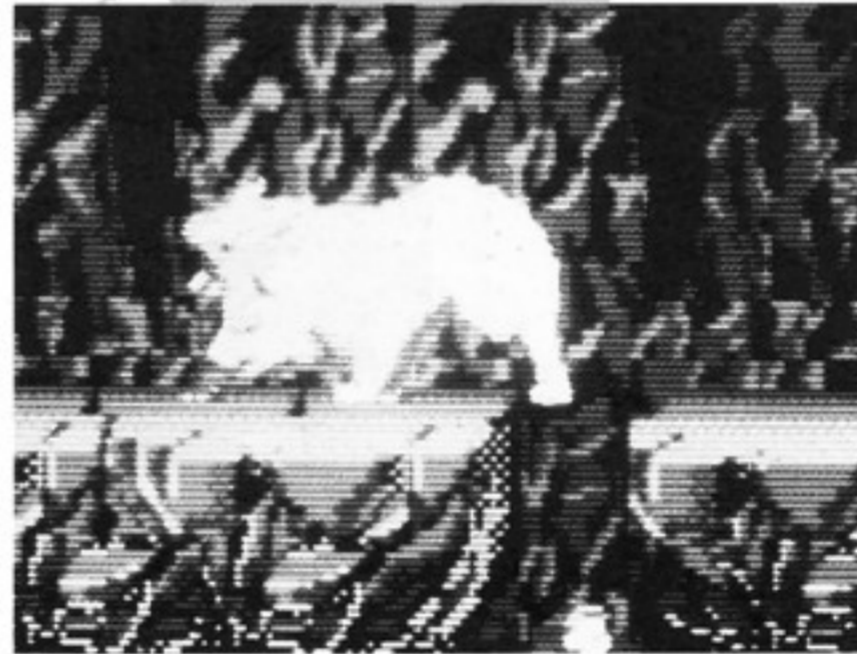
アルピノを倒すと出現するスピリットボールを取ることによって、3段階に獣化のパワーアップを繰り返す。

そして、面の最後に待つ強力なボス〝魔神〟と対決！　見事倒せば、次のラウンドへGO！　だ。

僕が後を守るからキミは、前を頼む。友情プレイに花が咲く。

接客用獣王記

獣王記は2人同時プレイ可能。友だちとアツくなって、協力プレイ、競争プレイを楽しんでくれ。

獣王記こそマルチプレイの王道。2人でやれば、おもしろさも2倍になるぞ。

この犬？　の体内でスピリットボールが作られるのだ。

これがスピリットボール。み○んこ○んびん!?

ノーマル

マッスル

マキシム

獣人

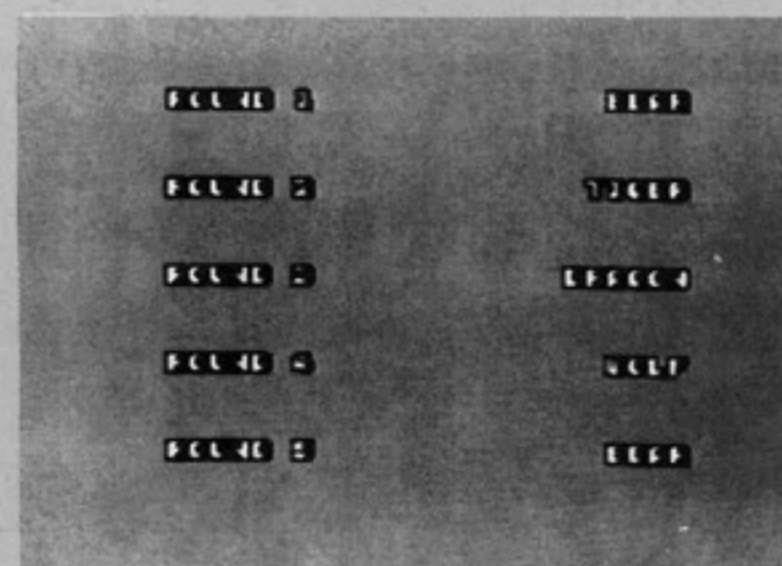
獣化を楽しむ

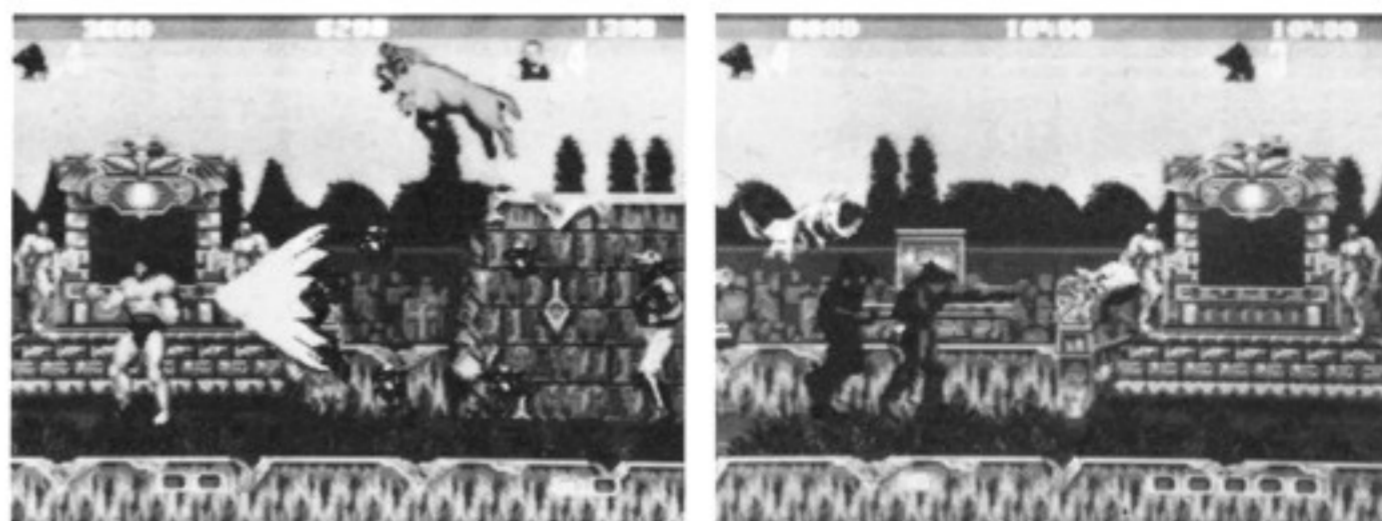
このゲームの目玉は、多彩な表情をみせる獣人たちだ。そこで、これから各獣人たちを紹介しよう。

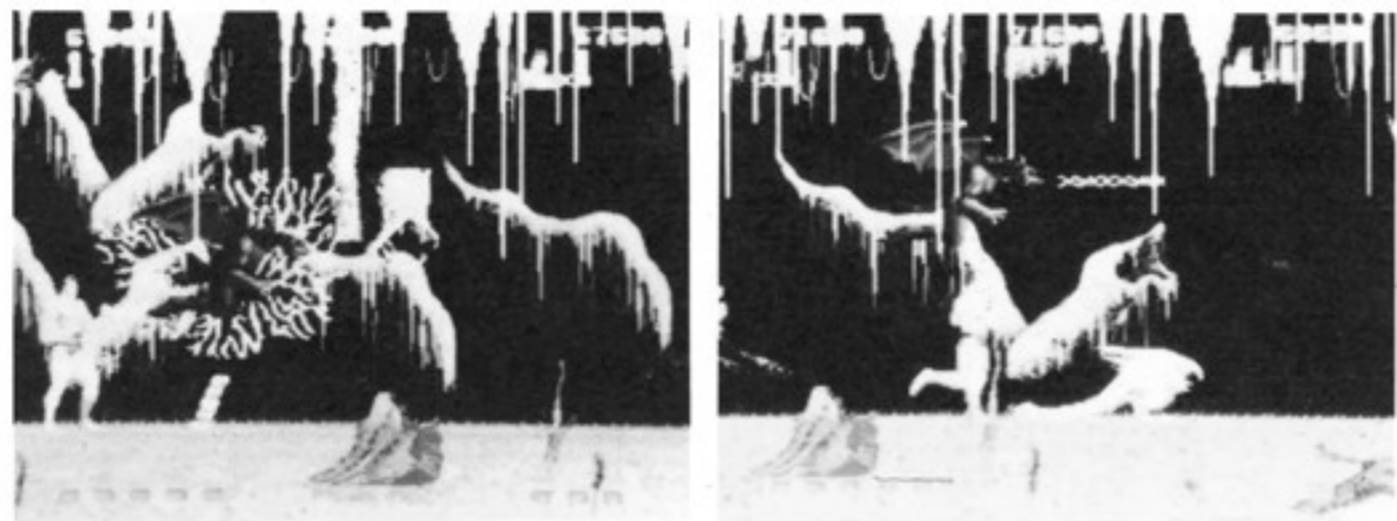
獣人セレクト

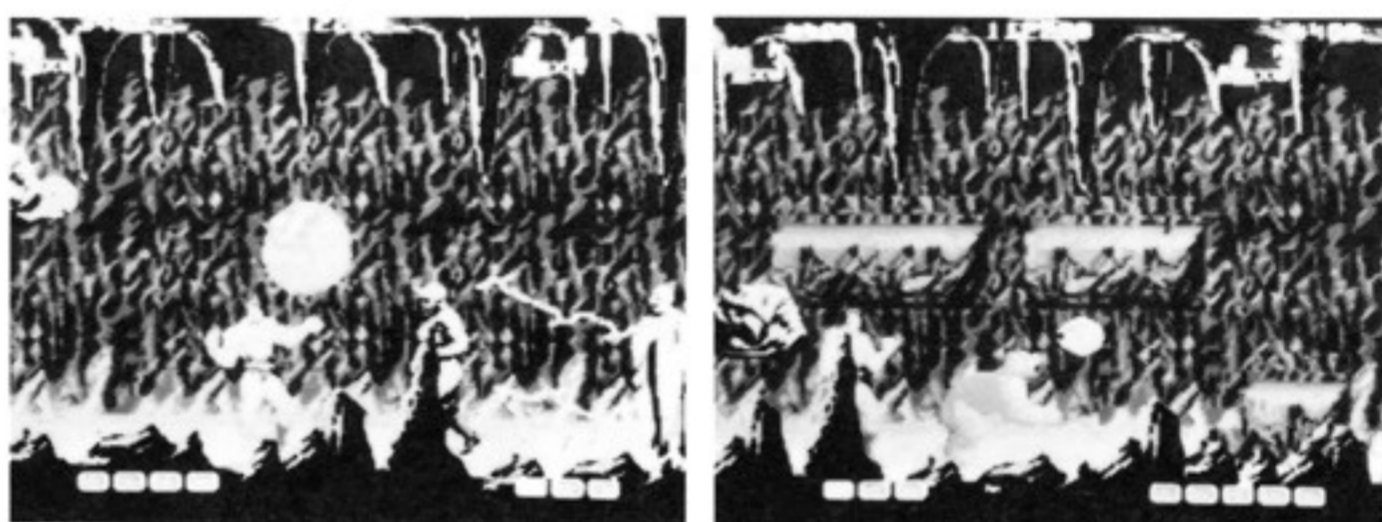
ABC、方向キー左下を同時に押しながら、スタートで、獣人セレクトモードになる。

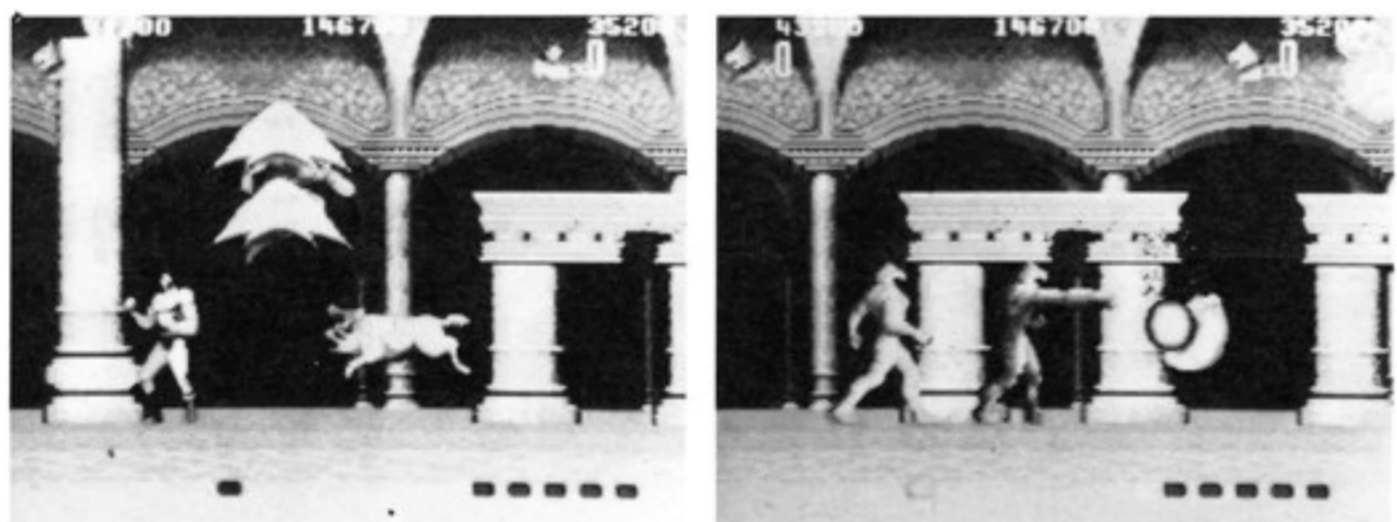
お好みの獣人、配列でキミだけのアナザー獣王記を楽しんでみてはどうかな!?

ひたすらカワイイ〝熊〟を使え！

狼 1・5面

パンチを繰り出すと、火の玉が飛び出す"ファイヤーボール"攻撃と、自らを火の玉と化して敵を粉砕するウルトラダイナマイトのような"フラッシュアタック"が得意技だ。5面では全身を金色に輝かせたGOLD WOLFだ。

竜 2面

空飛ぶ竜獣人は、電気を操り、前方にレーザーのような雷を発射する"サンダースマッシュ"と、強力な電磁バリアで結界を張る"レイ・バリア"で攻撃する。

熊 3面

まるでぬいぐるみを着ているような熊獣人。しかし石化ガスを口からはく"ペトリフブレス"、回転しながら敵の体にクラッシュする"スピンボンバー"と、容姿のわりには大胆な攻撃をみせてくれる。

虎 4面

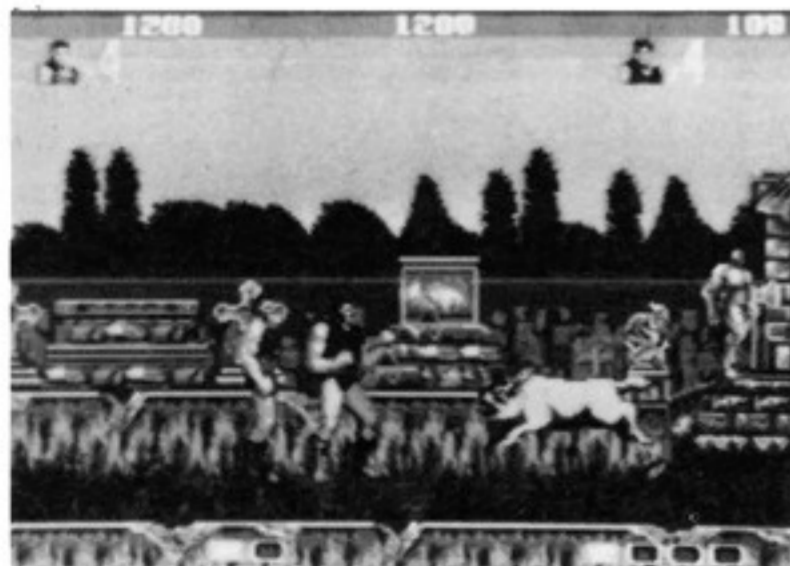
格好や攻撃は、狼獣人とだいたい同じだが、上下に揺れる衝撃波"ソニックムーブメント"と、縦方向の敵を飛び蹴りで一掃する"ヴァーティカルインパルス"を操る。なんだか某人気マンガの必殺技みたいだね。

ステージクリア総集編

攻略法については、BEEP本誌でも何回か載せたので、ここでは各面のポイントだけを集めてみた。

STAGE1

不気味な墓標が立ち並ぶ神殿跡。次から次へとゾンビどもが襲ってくる！ やつらに対抗する手段はただ1つ、獣化だ!!

スピリットボールは、白色のアルビノラスケルトウルフがもっている。出現位置をよく覚えて、確実に倒すことが大切だ。

獣化できないと、ボスの魔人は変身せず、逃げてしまう。すると画面はループ、同じことの繰り返しだが、3周目になると問答無用、獣化していなくても攻撃してくる。生身でボスと戦っても勝ち目はないぞ。

まだ貧弱なマイキャラ。スピリットボールで肥えろ。

■ハガーを倒せ！

ゾンビの固まりハガーは頭をちぎって投げつけてくる。フラッシュアタック＋ファイヤーボールの連続技もあるが、写真の安全地帯からファイヤーボールを連射するほうがいいぞ。

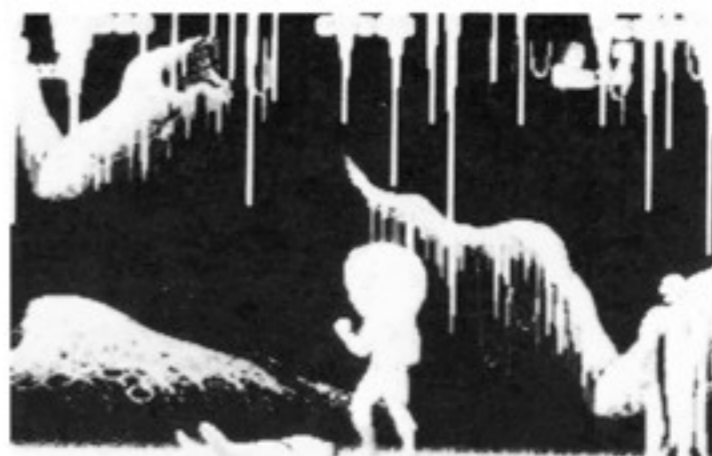
ボスはダメージを与えるとブルブル震える。

STAGE2

湿った洞窟が舞台のステージ2。奇妙な生き物たちがうごめくこの地下世界で、戦士たちは遠い昔の闘いの日々を思い出すのであった。

集団で迫るラスケルトウルフ群のなかにアルビノがいるので、あせって逃がさないように。

出現場所を覚えておかないと。

このゲームは、体力の回復手段がまったくない。だからスピリットボールを取り損なって、2周3周すると、余計なダメージを喰らってしまう。獣化は1周目でキメる。これがこのゲームのポイントなのだ。

顔が巨大化したわけではない。エクスフログに取りつかれたのだ。

■オクトアイズは接近戦

シダの突然変異オクトアイズ。目玉をうじゃうじゃ飛ばしてくるけど、写真の位置で構え、開いたらライバリアを連射！　速攻で倒せるぞ。

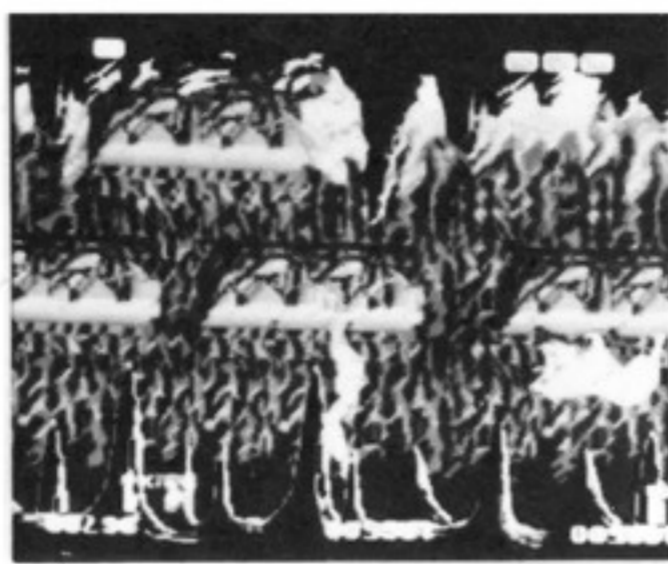
空を飛べるドラゴンならではの技だね。

この位置でライバリア連射。己の指を信じるのだ。

STAGE3

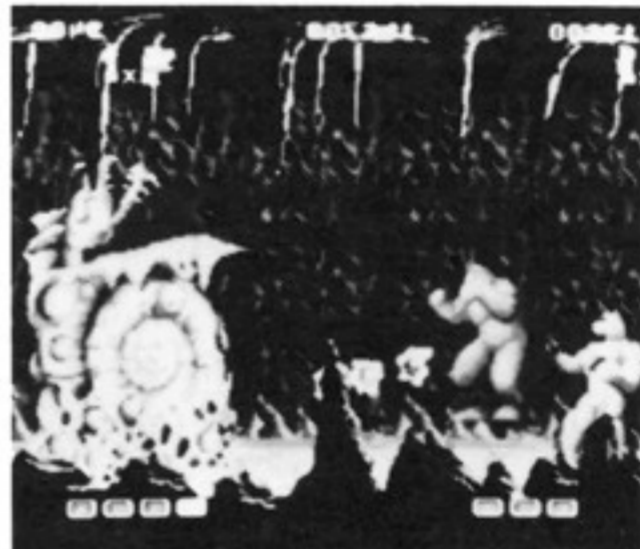
洞窟はまだ続く。今度は足場の悪い岩石地帯だ。ところどころが落し穴になっている。落ちたらまず助からない。死の臭いが立ち込める。

後方から襲いかかるラスケルトウルフ群。そう簡単に獣化させてはくれない。冷静な判断力もケモノになる条件だ。

穴に落ちれば、即死。だから、この面は慎重に動いたほうがいい。また突然、敵に殴られて叩き落とされることもあるから、自分の位置をよく考えて進もう。

落ちるー。ジャンプは慎重に。

ザコ敵もなかなか手強い。

■モルディスネイルはこすれ！

カタツムリのお化けモルディスネイルは楽に倒せる。方法は、あらかじめ右端にマイキャラを寄せておいて、変身したらスピンボンバーを連打、連打だ。

早めにフトコロに飛び込まないと苦戦は必至。

STAGE4

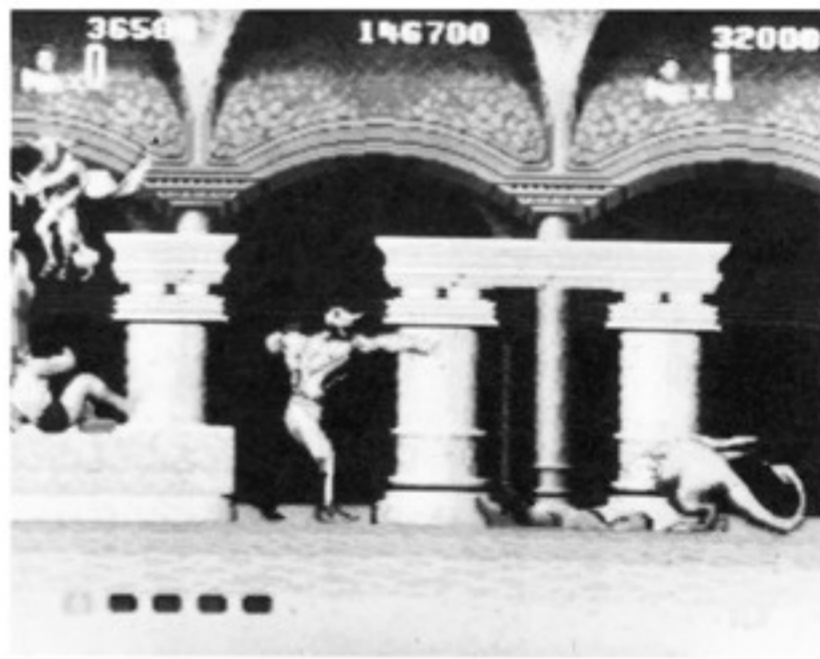
場面は一転して地下神殿。魔人の力を示すものなのか？　それとも……。戦士たちは肌で感じていた。地獄が近づいている。

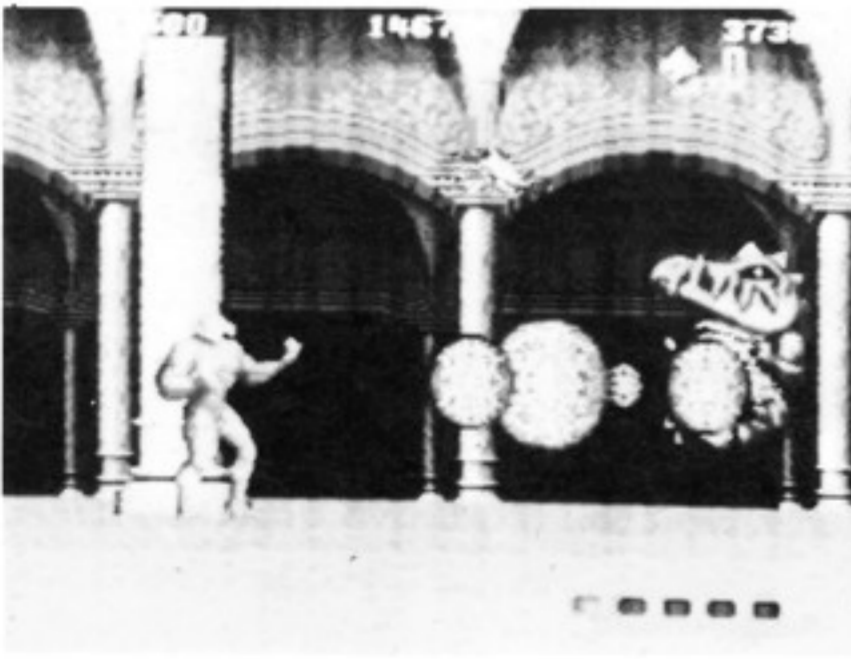
アルビノラスケルトウルフには、そう悩まされない。すんなり獣化できるはずだ。敵も1面とほとんど同じだから、そう苦労はしないはずだ。

エアロビキックの瞬間、くつろぐ２Ｐ。

4面はボス以外は息抜きステージだ。ただし油断して、荒いプレイは禁物。つねに慎重に、完璧を目指そう。

4種の敵の総攻撃。油断は禁物ですね。

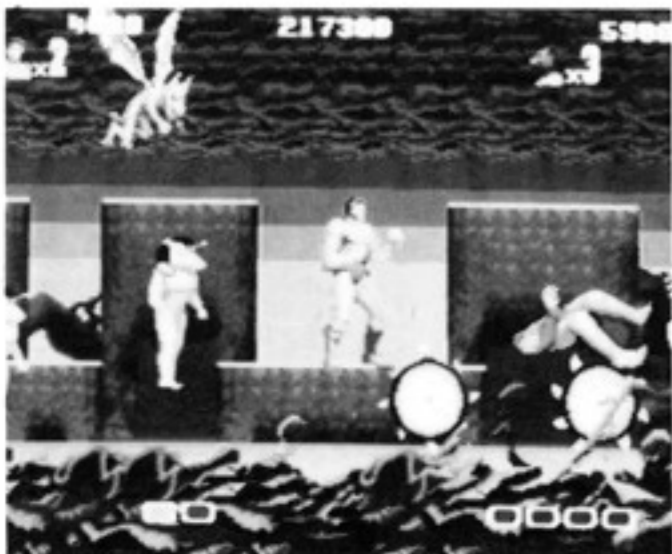
■ファッティクロコダイルは強い

はっきりいって1番強いボスだ。火の玉を吐き、火龍を放つ。ソニックムーブメントで本体、ヴァーティカルインパルスで火龍という具合いに攻撃するのがいいようだ。

この火球は伏せればかわせる。

STAGE5

最下層の光景は地獄そのものだ。折り重なる屍を乗り越えて、アテナを探す戦士たち。そして最後に待っていたものは……。

この面のアルビノラスケルトウルフは、それぞれ前、後、後の順で出現している。とにかくザコキャラが強いので、それに気をとられないように注意しよう。

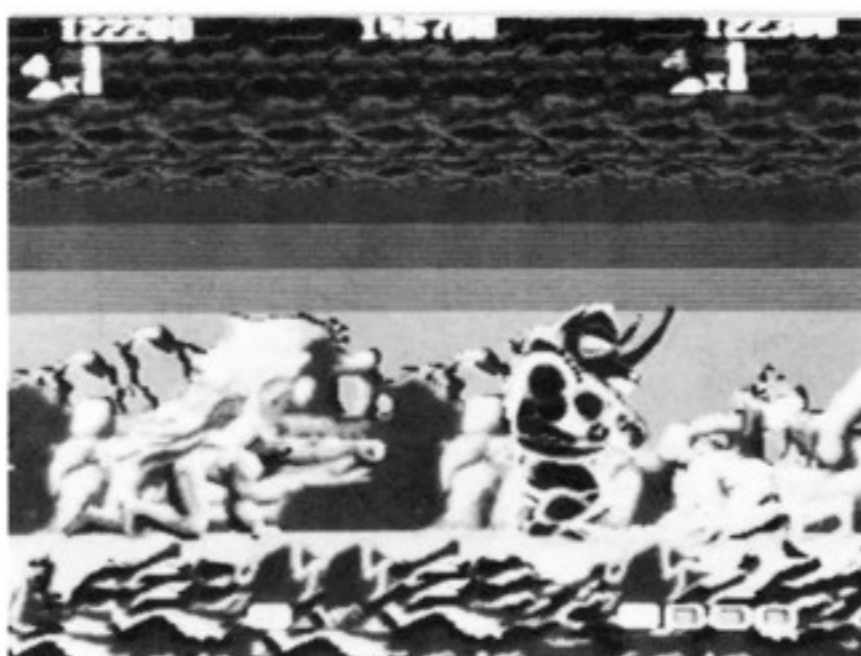
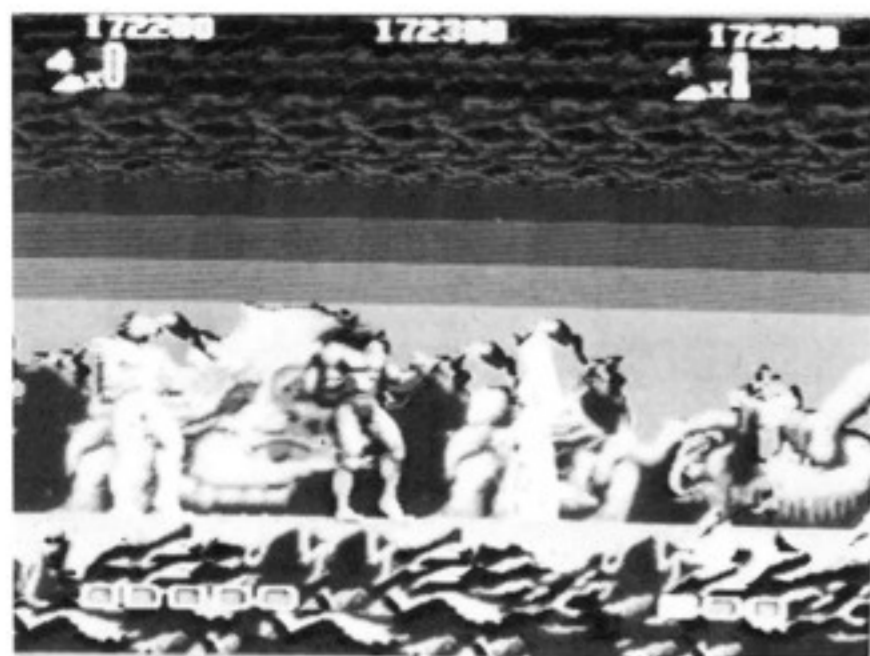
最終面だけあって、敵の攻撃も厳しい。とくにザコキャラがひとクセもふたクセもある連中ばかりなので、しゃがみパンチを有効に使い、最後の魔人との対決に挑んでくれ。

本当にザコが手強い、うわっ。

獣化したからって鬼の首を捕ったようなプレイをしてはダメ。

■真の魔人は弱かった!?

あらゆる格闘技に精通しているサイマジンことセガ＝バン＝ベーター。強烈なパンチはしゃがんでいれば当たらない。楽な倒し方は画面左端でしゃがんでファイヤーボールの連打。意外とあっさりカタつくぞ。

これを倒せば、ぶじアテナを救出してエンディング。ジ・エンドだ。

しゃがんでダメージを与える。これがサイマジン攻略の基本。

エンディング。アテナが美しい。

敵キャラ大図鑑

シングルフット（1・4面）
マイキャラが近づくと自爆するので注意。

ボーンヘッド（1・4面）
立っていると殴られるので、しゃがんでパンチ。

グレイブマスター（1・3・4面）
連続パンチが恐い。しゃがみパンチが有効だが、耐久力がある。

スキニーオークス（1面）
上空から攻撃してくるので、しゃがんでキックで迎え討て！

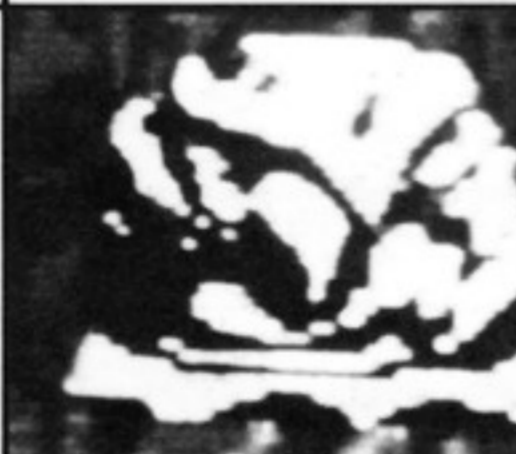
ラスケルトウルフ（1面）
かろやかな動きで、画面を走る。止まったところを狙え。

ラトテイル（2面）
上下から出現。頭と尾っぽが弱点だぞ。

エクスフロッグ（2面）
食いついてパワーを吸い取る。自分から接近していって倒すとよい。

チキンレッグ（2・3・4面）
尾を振って攻撃してくる。1度捕まえると連続攻撃を浴びてしまう。

ケイブニードル（3面）
マイキャラに突進してくる。タイミングよくキックだ。

ロックタートル（3面）
プレイヤーが近づくと、急に跳ねて、ボディプレスをしてくる。

ハンマーフライ（4面）
空を飛んでいるので、高台に上がってキックで倒せ。

ゴーリィゴート（5面）
軽いフットワークと鋭いジャブが売り物。しゃがみパンチで倒せ。

ダークユニコニア（5面）
鋭い飛びけりが恐い。なるべく近づかないようにしよう。

ソーフィッシュ（5面）
のこぎり魚。地面を転がり回るのでしゃがんでパンチ。

ヘルボアー（5面）
なかなか攻撃が当たらない。獣化する前は相手にしないように。

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

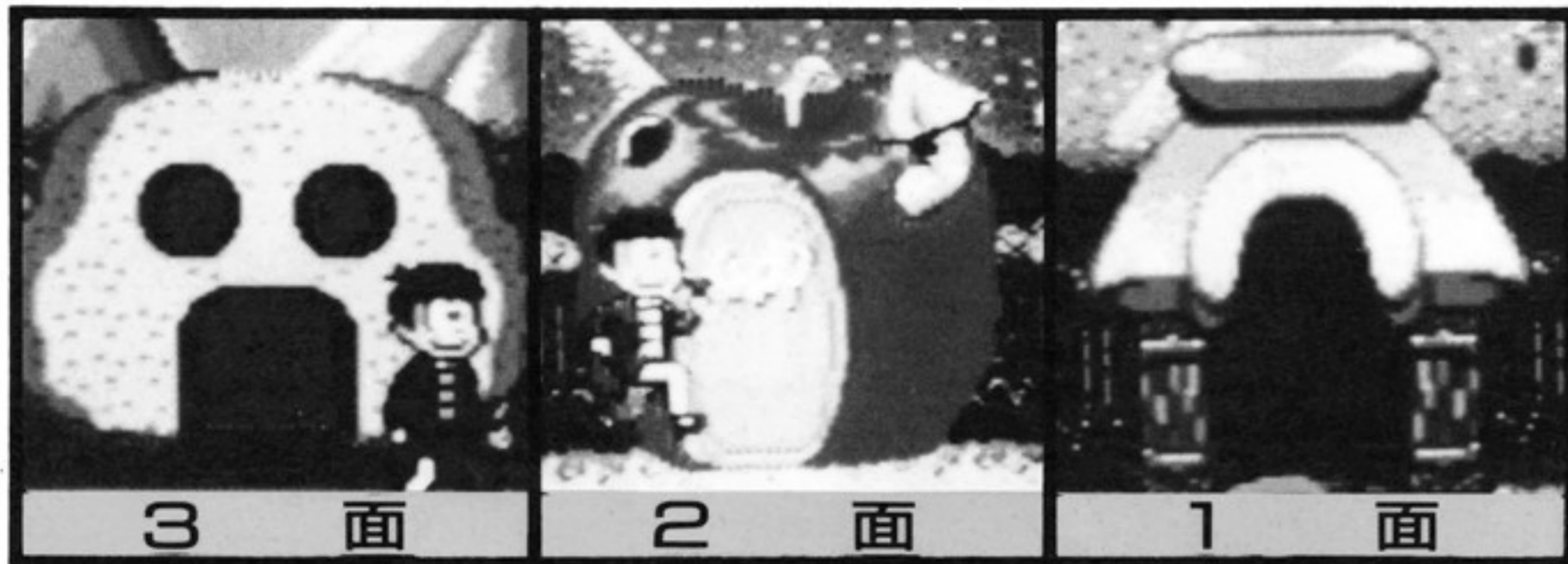
セガ／'88年12月発売／5,500円／2M

　人気アニメ〝おそ松くん〟が、アクションシューティングゲームになってやってきた。
　ちび太、デカパン、はた坊、トト子ちゃん、そしてイヤミと、毎度おなじみのキャラクターが、所狭しと繰り広げる〝はちゃめちゃ劇場〟を、大紹介するぞ。

ストーリーは

マイキャラは残機制＋ライフ制。おそ松くんは、得意のパチンコでパラレルワールドに潜む敵キャラをけちらしながら、この世界のどこかに閉じ込められている5人の弟たちを救い出すのだ。
　パラレルワールドは、「桃太郎の世界」「白雪姫の世界」「恐竜の世界」の全3面。各面の最後には、いろいろな変装をしたイヤミが、ボスとして待ちかまえていて、こいつを倒せばラウンドクリア。
　また、捕らわれている弟たちを1人1人助け出すたびに、体力、攻撃力、防御力が、パワーアップするのだ。
体力アップ……ライフメーターのMAXが上がる。
攻撃力アップ……1段階でパチンコの射程距離が長くなって、2段階で弾に貫通力、連射力がつく。
防御力アップ……相手から受けるダメージが半分になる。

ファンファーレが鳴ってパワーアップ

リボンを集めて物々交換

敵を倒すとリボンが手に入る。これを集めて、トト子ちゃんのアイテムショップに行くと、便利なものが買えるのだ。

はね（15リボン）

おそ松の肉体の1部が変化し、空を自由に飛行できる。ただし時間制。また飛行中はパチンコが使えない。

たこ（20ボタン）

おそ松の足が突然進化し、一定時間高速の動きが可能となるが、自分の意思とは勝手に直進するので、はっきりいって役立たず。

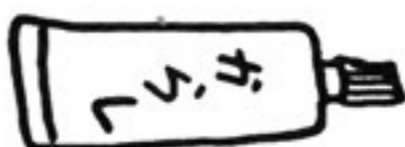
はなび（15リボン）

ネズミ花火を敵に投げつけて爆死させる。ただし1発しか使えないので、場所をよく考えて使うようにしよう。

ばりあ（30ボタン）

マントがおそ松のまわりを回転し、一定時間無敵になる。しかし、その間はこちらからも攻撃はできないので、そのつもりで。

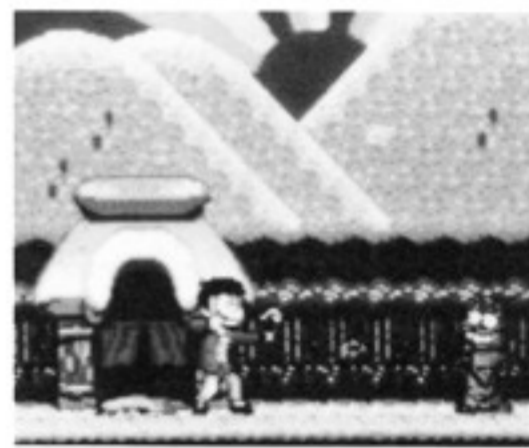
からし（50ボタン）

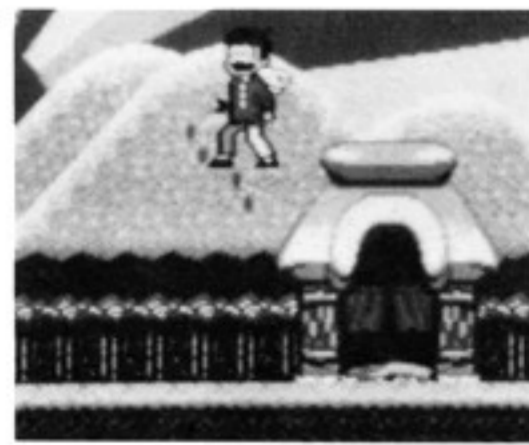
あまりの辛さにおそ松が、シェーの叫びを上げ、その声の大きさに画面内にいる敵は驚き、全滅してしまう強力な武器。

ほね（40ボタン）

これを使って猫を呼び出し、乗り物にする。動きも速く、なかなかおもしろいアイテムなので、1度は試してみたい。

おそ松アクション

主人公おそ松くんの多彩なアクションの1部をここで紹介しよう。

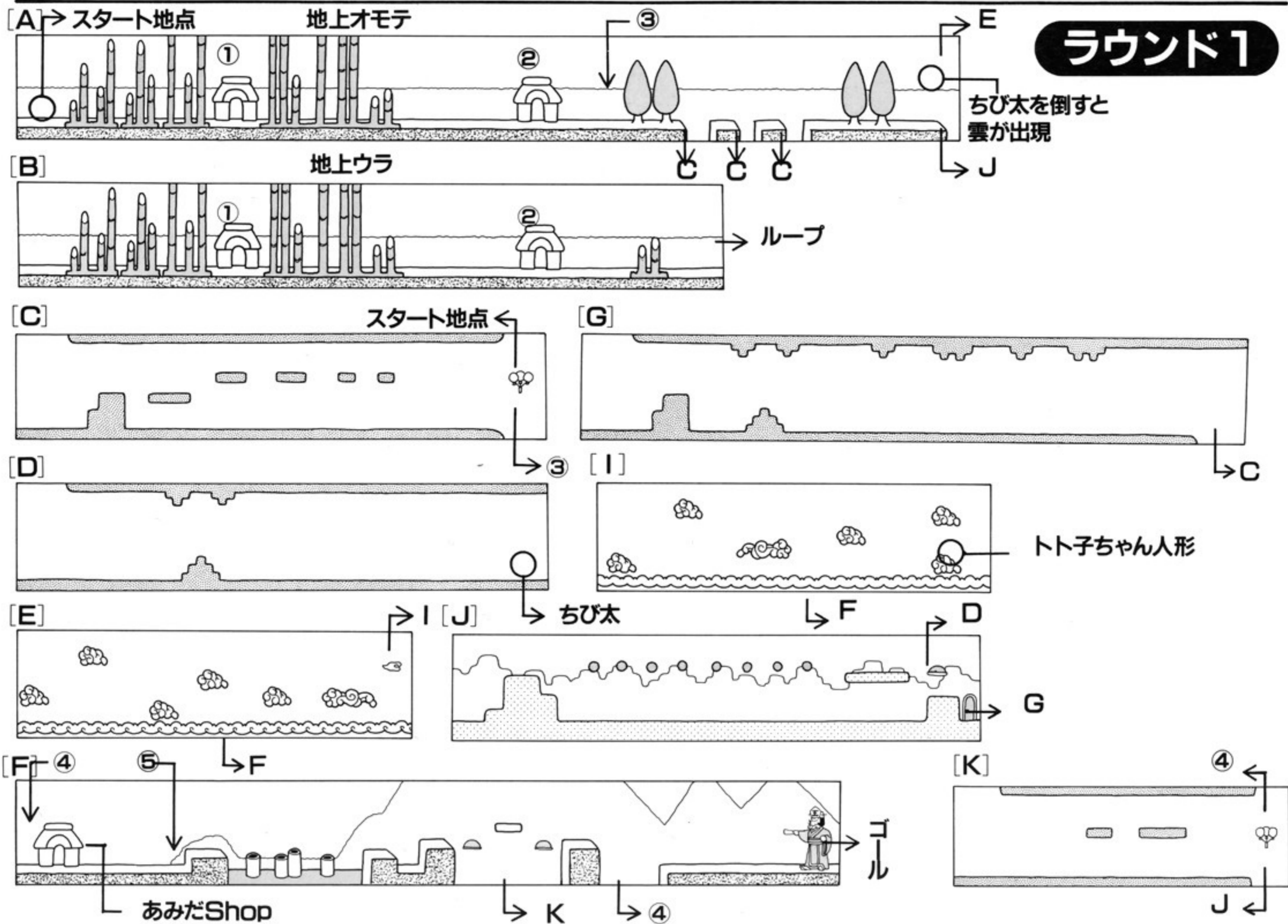
パチンコ

Bボタンでパチンコ発射。最初は単発なのだ。

アイテム

ステータス画面で指定したアイテムをAボタンで使える。

ジャンプ

Cボタンでジャンプ。上方向を押しながらだと、さらに高く飛べる。

ラウンド1

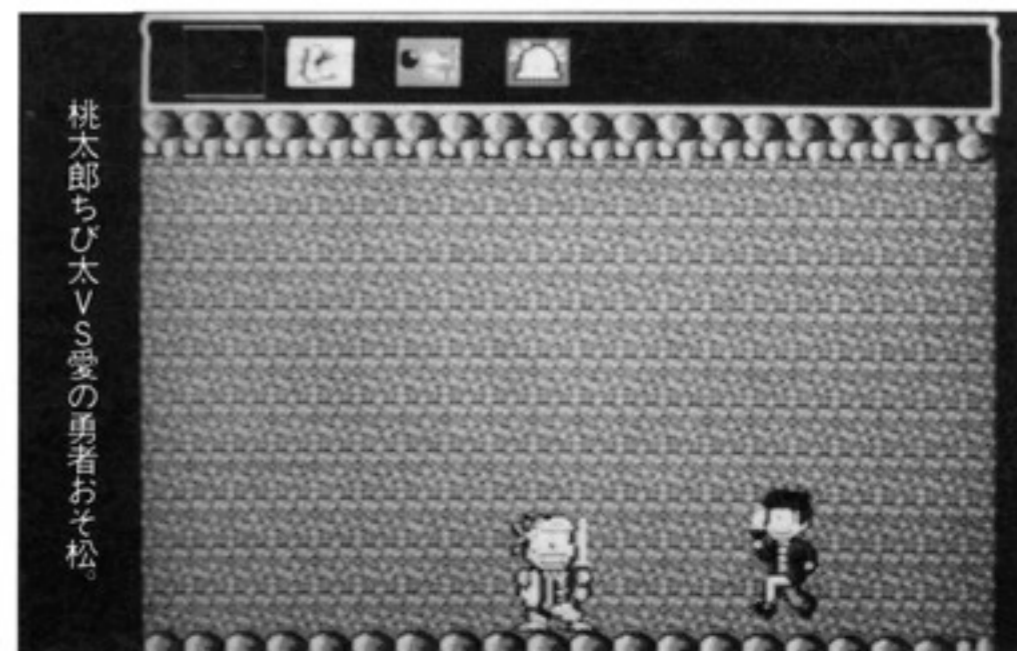
[A] スタート地点　地上オモテ　①　②　③　E
ちび太を倒すと雲が出現
C　C　C　J
[B] 地上ウラ　①　②　ループ
[C] スタート地点　③
[G] C
[D] ちび太
[I] トト子ちゃん人形　F
[E] I　F
[J] D　G
[F] ④　⑤　あみだShop　K　④　ゴール
[K] ④　J

桃太郎の世界

赤塚マンガの人気者おそ松くんが、おとぎ話の世界のなかにやってきた。なんといっても後光がまぶしいのだ。

最初、おそ松はライフが少ししかなく、パチンコの射程距離も短い。だから上のマップをよく見て、早めにボスを目指すことがポイント。1人目の弟を助けてしまえば、ライフのMAXが倍になるから、それまでは、リボン稼ぎは控えたほうがいい。

1面のザコ敵で1番気をつけるのは〝鬼ダヨーン〟。大きくジャンプして、金棒から2回火の玉を撃ってくる。こいつを倒すには、体に接触しないように接近して、しゃがみながらパチンコを連打することだ。

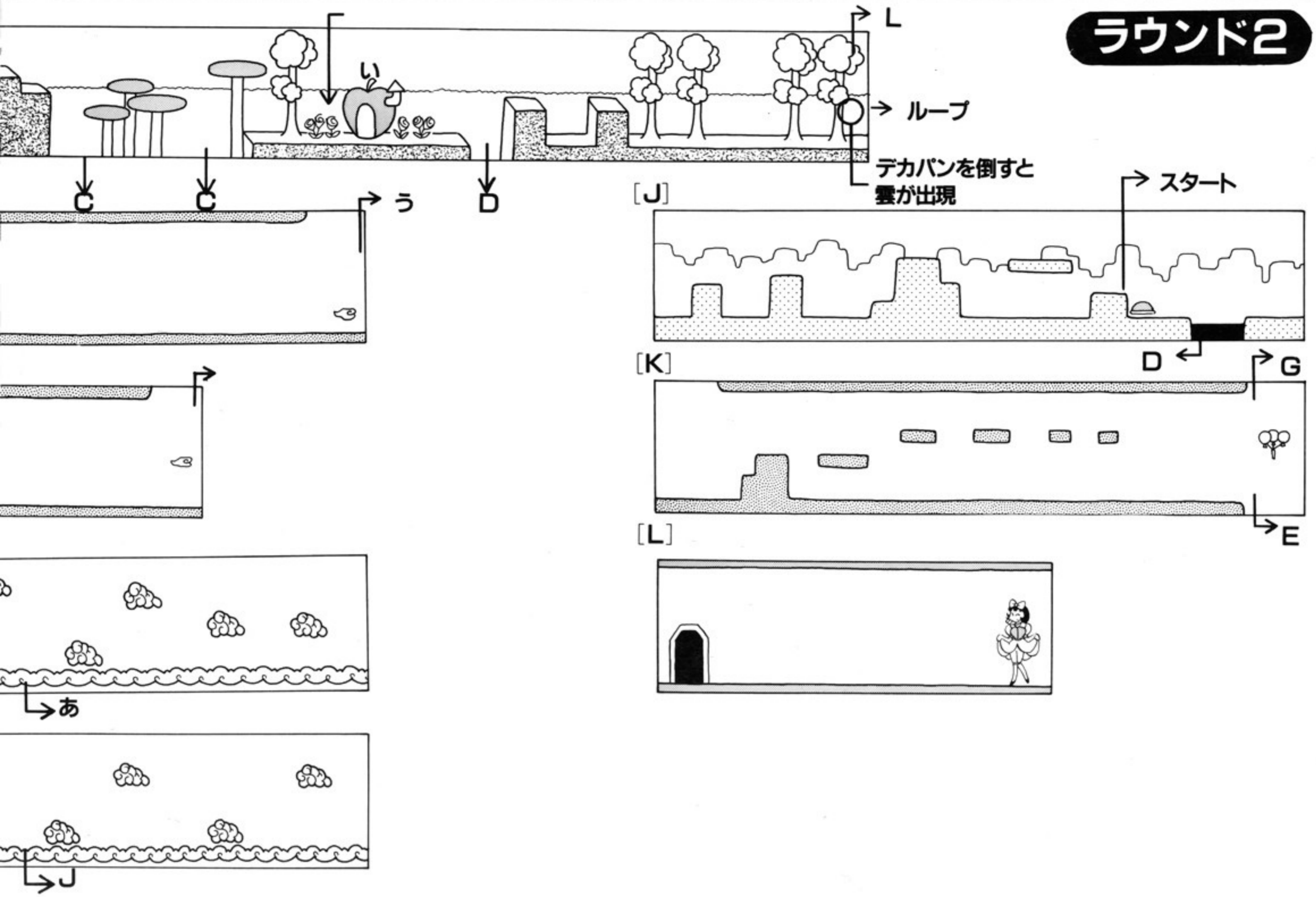
BOSS

小ボスはチビ太。地下で桃太郎の格好をして襲ってくる。大ジャンプの後、長くて低いジャンプをして飛びかかってくる。低いほうのジャンプを大ジャンプでかわすと、チビ太はいったん止まるので、その隙にパチンコ弾を撃ち込もう。でも、攻撃力はそれほど強くないし、2発当たれば倒せるので、玉砕覚悟で戦えばあっさり倒せるぞ。

そして大ボスが、エンマイヤミ。桃太郎になぜエンマ大王が、なんてことは気にしないでいってみよう。エンマイヤミは、輪っかレーザーを2回撃つと、足から玉を転がしてくる。輪っかレーザーのほうは、近くに寄ってしゃがんでいれば、当たらないので、そこで下から連射だ！ 玉には1発当たると思うけど、肉を切らせて骨を切る！ なのだ。

しゃがんでパチンコ連射だ。

桃太郎ちび太VS愛の勇者おそ松。

ラウンド2

L
い
ループ
デカパンを倒すと
雲が出現
C　C　う　D
スタート
[J]
D　G
[K]
E
[L]
あ
J

倒しても逃げちゃう敵を倒すと……

敵を倒すと、普通リボンが出てくるが、たまにラーメンやラムネといった回復アイテムもある。これを食べれば、元気バッチリ！

また、数は少ないが、おそ松くんカードもある。このカードを6枚集めると、1UPする、とってもありがたいアイテムなのだ。

白雪姫の世界

緑が映える草原。ここには美しい白雪姫がいるという。マップは広いので迷わないように気をつけよう。

2面になるとザコ敵でもクセモノぞろい。ふわふわ飛びながら矢を射ってくる〝キューピッドちび太〟や、突然涌いたように出現する〝ニャロメ〟には要注意だ。

また、地下のほうの敵も1面とはガラリと変わる。〝ミサイルを吐く謎のインド人〟や、〝ヤリを投げてくる正体不明のマサイ族（仮名）〟が登場する。どれも3発撃ち込まないと倒せないので、距離をおいて攻撃しよう。

ニャロメの足が3つもある。

トトずきん。ハチンコを当てるとイヤミに変身。

BOSS

白雪イヤミ姫のいる城？に通じるルートは、まず地下で小ボス

攻撃すると、怒って向かってくる。

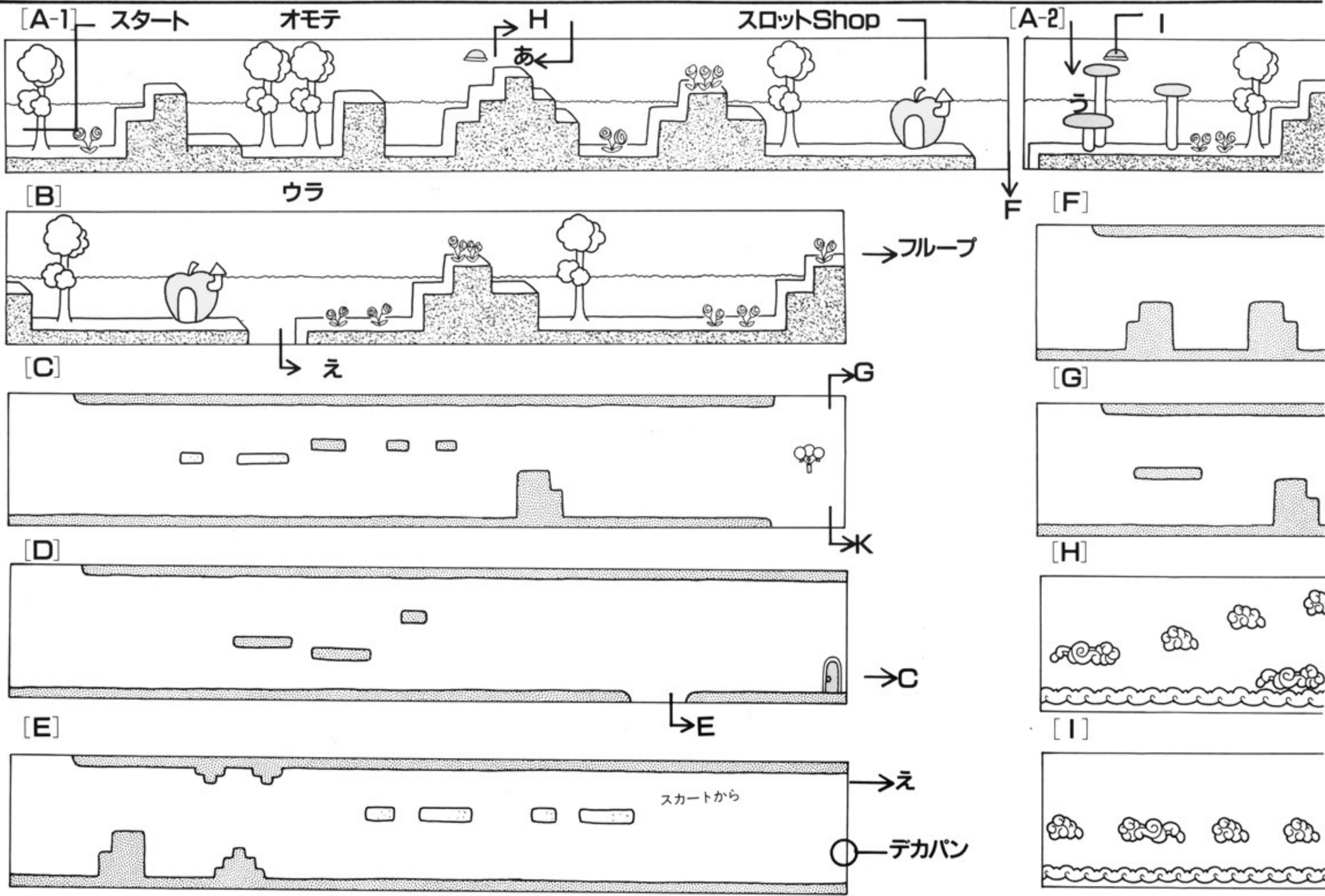
デカパン魔女　福と毒をまき散らす。

[A-1] スタート　オモテ　H　あ　スロットShop
[A-2] I　う
F
[B] ウラ
→フループ
→え
[C]
→G
→K
[D]
→C
→E
[E]
→え
スカートから
デカパン
[F]
[G]
[H]
[I]

の〝デカパン魔女〟を倒さないと現れない。こいつは、初め「福」と「毒」（「福」はライフ回復、「毒」はダメージ）を投げてくるので、うまく「福」を取って体力を回復しよう。弾を撃ち込むと、「怒ったダス！」とピョンピョンと飛び跳ねながら体当たり攻撃をしてくる。飛んだら下をくぐって振り向いて撃つ！　これを繰り返すべし。

大ボスのイヤミは、白雪姫に化けて登場する。ジャンプをした時、床に転がすように毒リンゴを撃ってくるけど、じつはこいつはノーダメージで倒すことができるのだ。左の写真の位置でひたすらしゃがんで、撃て！　これでOKだ。

イヤミ白雪姫は、毒リンゴを投げてくる。

じつは影武者だった

かくし扉は天国と地獄

地下面の何もないところで、パチンコを撃っていると、時々扉が現れる。この扉はつねに2つ並んで隠してあって、どちらか1つは「敵がうじゃうじゃ出てくる面」、もう1つは「リボンと回復アイテムがたくさんある面」なのだ。

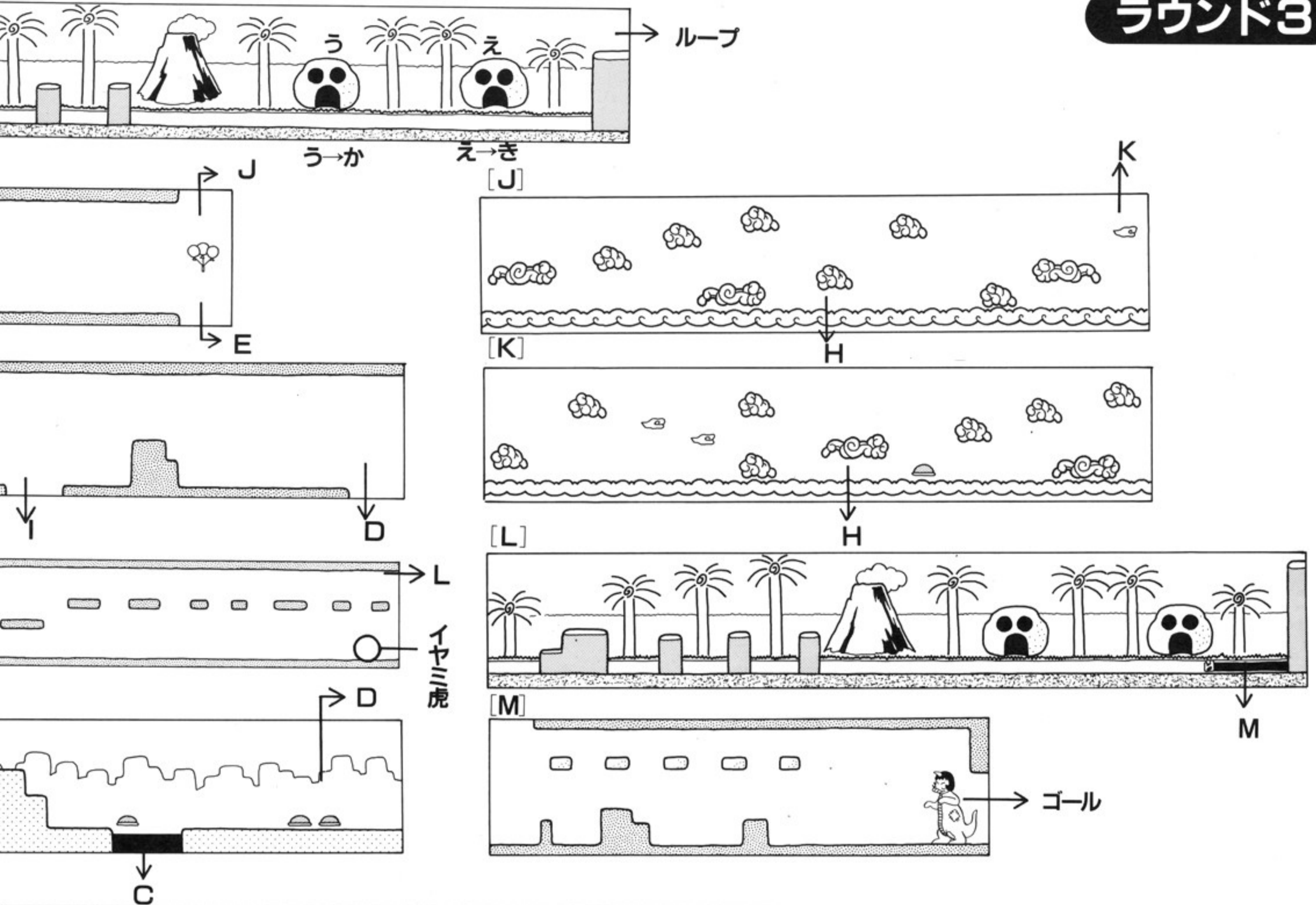
右と左、どちらを選ぶ？

誤ってパチンコを撃ってみたら、2つの扉が出現。

敵がウンカのように迫る。

リボン、アイテムがいっぱい。

ラウンド3

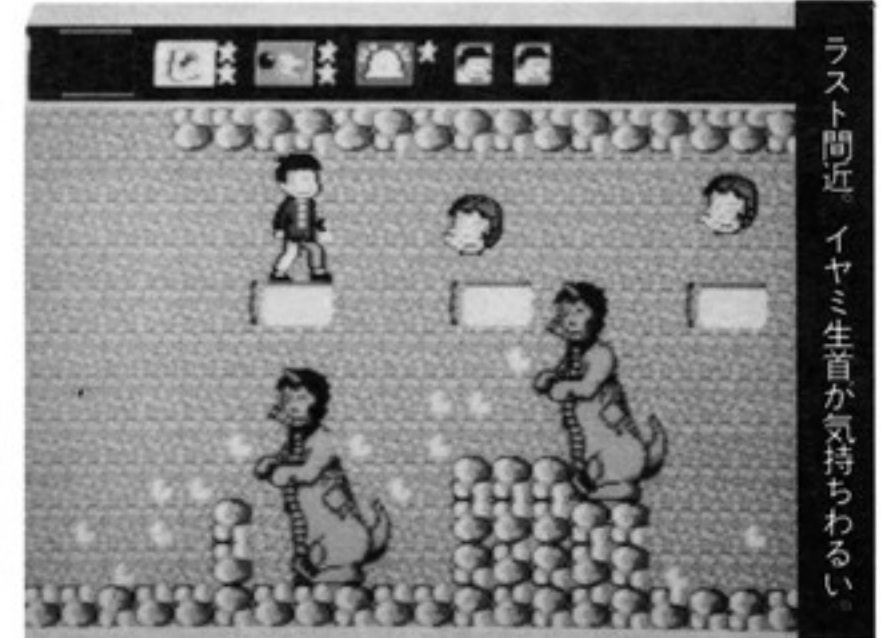
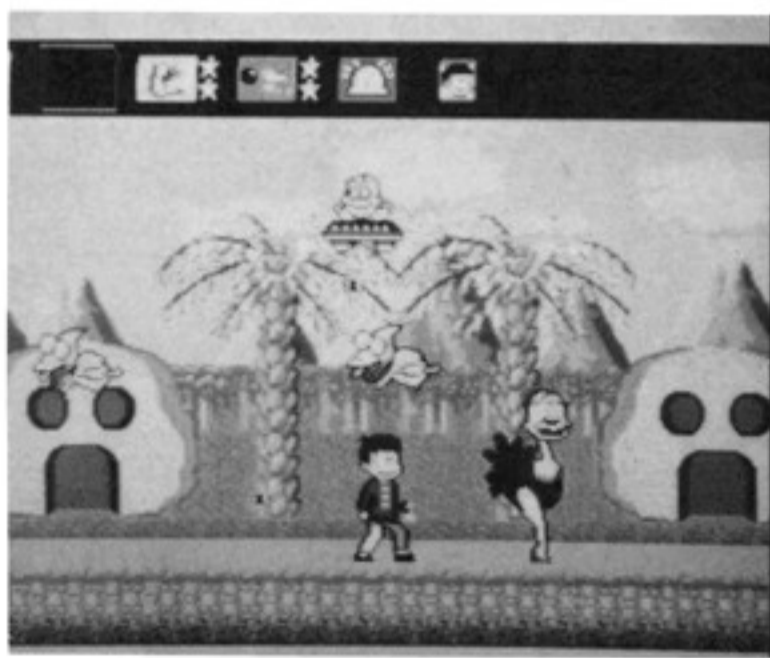
ループ
う　え
う→か　え→き
J
E
[J]
K
H
[K]
H
I　D
L
イヤミ虎
[L]
M
D
C
[M]
ゴール

恐竜の世界

とうとう追い詰めたぜ！　今度こそ逃がさないぞイヤミめ。おそ松兄弟の怒りは爆発寸前！　さあ一気にクリアだ!!

原始時代が舞台の3面。最終面だ。ここで目をひくのが、ピョンピョン跳ねてくる〝足乗りハタボー〟と、空を飛んでる〝UFOチビ太〟だ。チビ太のほうはちょっと曲者(くせもの)。ジャンプでまず高台に上がったら、しゃがんでパチンコを撃て。この時、立ったままだと、UFOが撃ってきた弾に当たってしまうので気をつけよう。

地下の最大のザコは〝プテラノドンもどき〟。上下に激しく動きながら突進してくるので、うまく狙い撃て！

この面には、ロープホールがごろごろしているので、うかつに入り込んで迷わないように。マップをよく見て慎重に進んでほしい。

UFOあり、恐竜あり、変態ありのアリアリ攻撃。

BOSS

小ボスは〝イヤミサーベルタイガー〟。おそ松を見つけると、飛びかかってくるので、写真の安全地帯で攻撃しよう。

そして、最終ボスは〝イヤミザウルス〟。自慢の出っ歯をブーメランのように飛ばしてくる（コワイ！）。攻撃力はかなりのものだ。攻略法としては、避け損なって大きなダメージを受けるより、思い

ラスト間近。イヤミ生首が気持ちわるい。

この位置にいれば、イヤミ虎のひっかき攻撃を食らわない。

[A] 地上オモテ
H　く　スロットShop
あ　い
あ→お　い→き
C　G　G　G

[B] 地上ウラ
お　か　き
→ループ
お→い　か→い

[C]
D

[D]
→トビラ
→F
E

[E]
F
H

[F]

[G]

[H]

[I]

アイスラッガーを飛ばすファイナルボス。

イヤミは大爆発　惜しい人を亡くしてしまった。

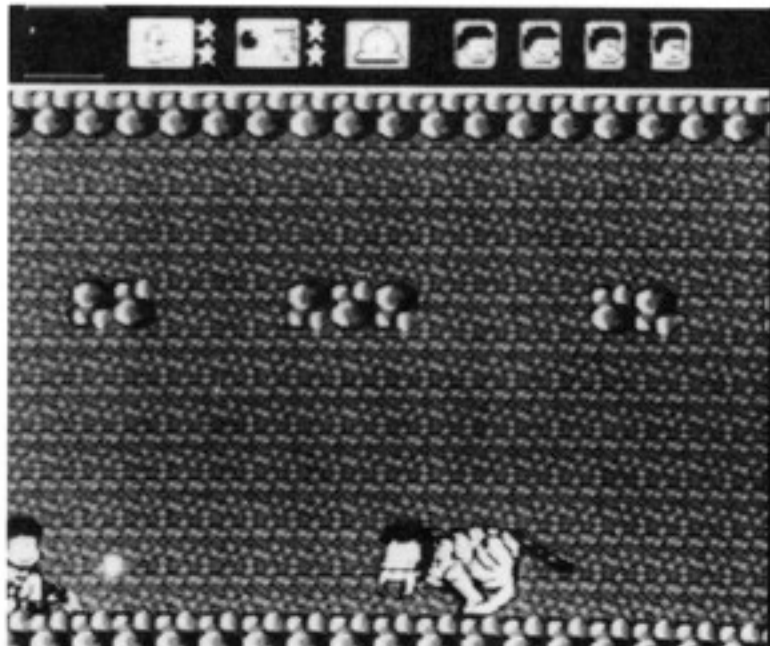
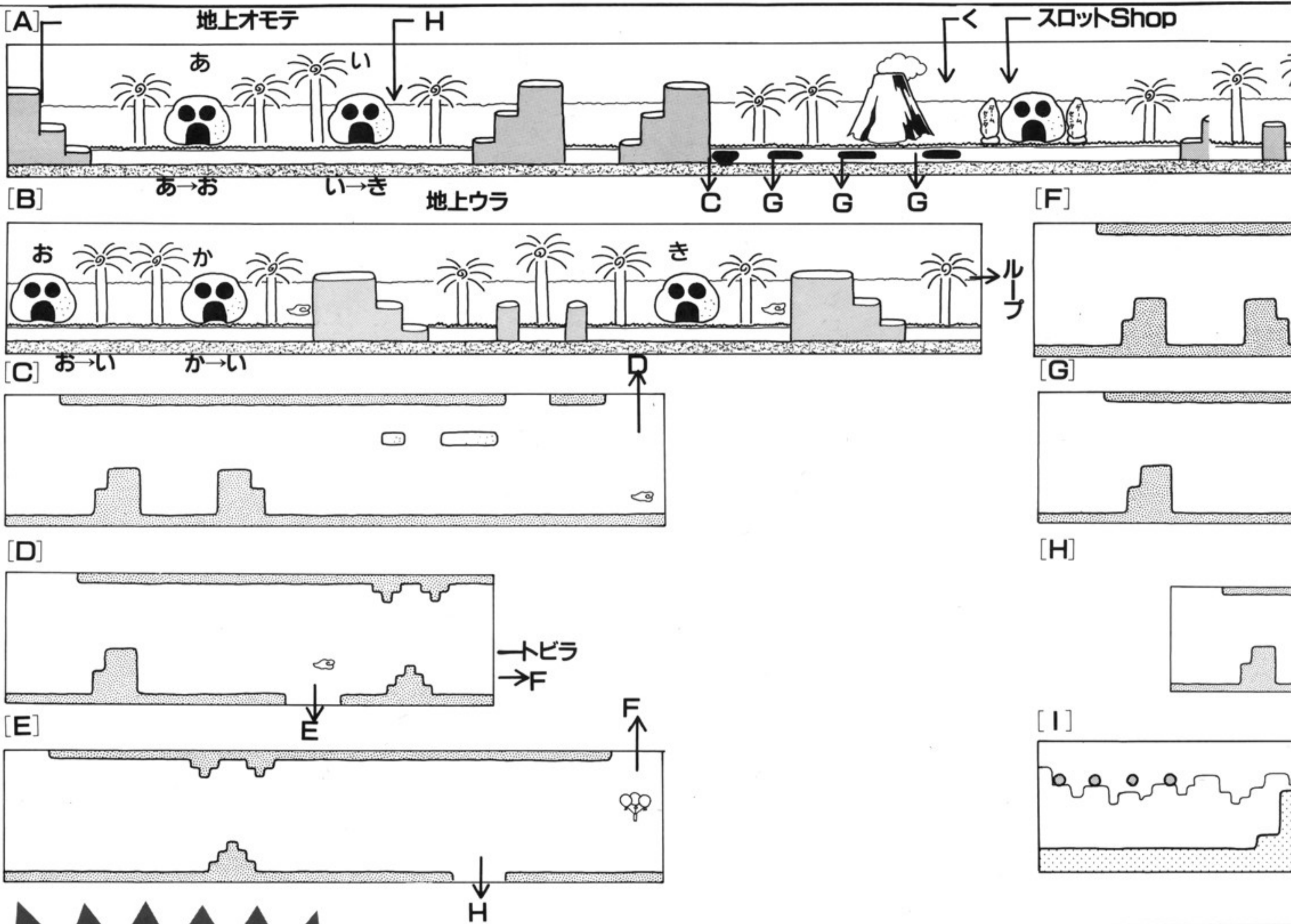
つきり前に出て短期決戦を挑んだほうがいいだろう。1面のエンマイヤミを倒した要領を思い出してくれ。

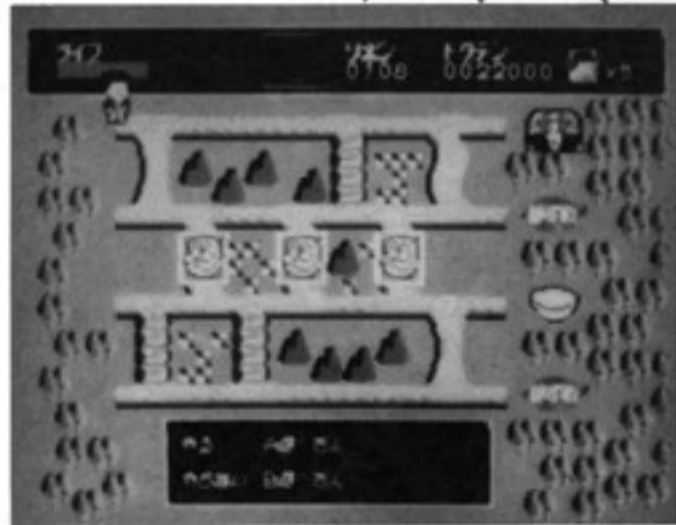
この戦いが終われば、エンディング。オールキャスト総出演の舞台挨拶で、はちゃめちゃ劇場の幕を閉じるのだ。パチパチ。

ギャンブルでもうける

あみだとスロット

地上マップのある家のなかに入ると、あみだくじやスロットマシンが楽しめる。けっこう得することもあるので、試しに1度くらいやってみたほうがいいかもね。

そして、このお遊びが終わると、トト子ちゃんショップに移るわけだ。

あみだ

リボン5個でちび太カードが一枚めくれる。景品はライフパワーアップのアイテムがあるぞ！　最初はけっこう役立つ。

おもしろそうだけど、なかなかそろわないスロットだ。2つそろってもなんにもないからそのつもりで遊んでくれ！

アレクの天空魔城

セガ／2月25日発売／5,500円／4M

**名作ミラクルワールドの
アレックスキッドが再登場！
目指すは天空魔城。
はたしてアレクは
そこで何を見るのか……。**

アレクのかわいい6つのアクション！

パンチ	キック	ジャンプ
その昔ジャンケン仙人から学んだブロック拳。その破壊力は岩をもくだく。	ジャンプ中にジャンプボタンを離すと、足が出てキック体制に入る。	ジャンプボタンを押す。助走をつければ、より高く飛べる。

昇　天	ほふく前進	泳ぐ
敵に触れたり、ボスとのジャンケン勝負に負けてしまうとミスとなり、残機が減る。	地べたに伏せながら進む。バックもできるし、パンチも出せる。	水中では見事な泳ぎをみせてくれる。パンチももちろん出せる。

ストーリーは

今回のアレクの大冒険はジャンケンの本場〝ジャンバリク星〟が舞台。アレクは、行方不明の父サンダー王を探しにふたたび旅に出るのであった。父を訪ねて三千里、という旅かな。しかし、行く手をじゃまする奴らがワンサカ出てくるぞ。がんばれ、勇気の子アレックスキッドオサール！

ジャンケンハウスで野球拳

ジャンケン大王亡き後、ジャンバリク星では野球拳が大流行。野球拳が強くないと、アイテムも手に入らないし、天空魔城ではボスも倒せないのだ。しかも今回は、1本勝負なので、ジャンケンの弱い人は練習しておいたほうがいいかもね。

まずは金を集めろ

また、アレクの経済生活を支えるお金（パウム）を集めることも、最初のうちは重要だ。お金がないと、ジャンケンハウスで野球拳もできないし、ゲームオーバーになってもコンティニューができないのだ。

お金は、敵を倒すと10パウム、道中に置いてある宝箱のなかに10パウム×4、または100パウムが入っている。たまにアミュレットや、1UPなどが入っていることもあるが（宝箱の色が違う）、爆弾のときもあるので、要注意だ。被爆すると、当然ダメージをくらってミスになる。

ジャンケンに勝つと、アイテムとゴリラのパンツが手に入ります。

負けると、服を取られてハウスの外に放りだされてしまいます。

賭け金は、勝つ度50、200、500、と上がっていきます。

左の建物がジャンケンハウスです。

ジャンケンハウスの素晴らしい景品

ホッパー

ジャンプ力が上がる乗り物。下にいる敵を踏みつぶすことができるが、上や横にいる敵に触れると消えてしまう。

パワーブレスレット

これをはめてパンチを打つと、拳から衝撃波が出て、威力倍増（キックも同じ）。

スコパコサイクル

これにまたがっていれば、敵をひいてやっつけられるが、壁にぶつかると、消えてしまう。なお、今回は減速可能だ。

プチコプター

ボタン連打で空を飛べる、人力ヘリ。小さなミサイルも発射できるが、ローターに当たると消えてしまう。

アイテム選択

アイテムはすべて、このサブ画面で装備する。装備したアイテムは、途中でまたはずせるので、効率よく使いこなそう（フラードマント、仙人のつえ、アミュレットは、はずすとなくなってしまう）。

仙人のつえ

これを使うと、一定時間だけ自由に空を飛べる。ただし、飛行中の攻撃はできない。

フラードマント

着ると一定時間無敵状態になる。仙人のつえとの併用もできる。

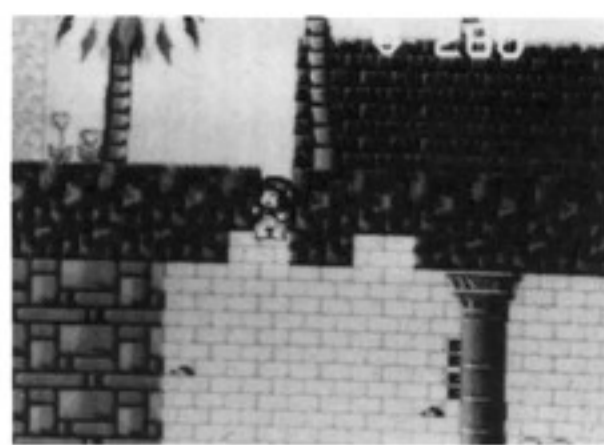
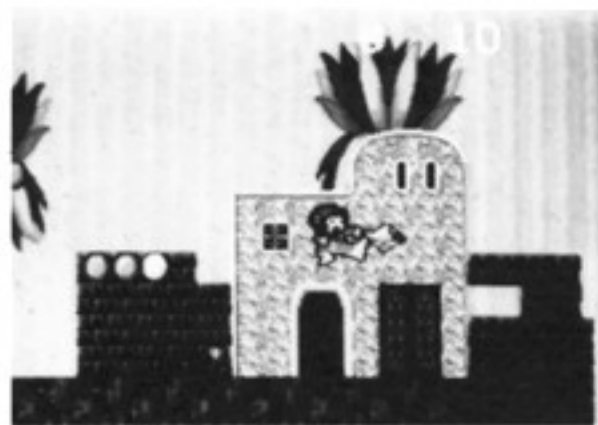
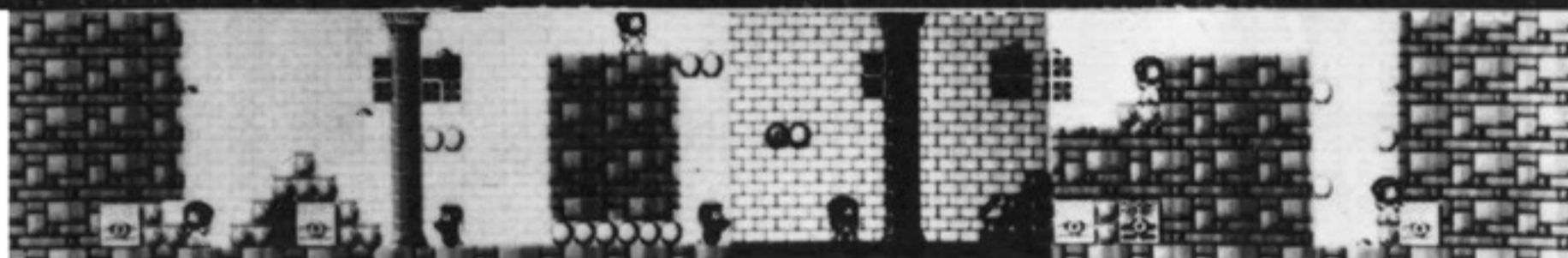
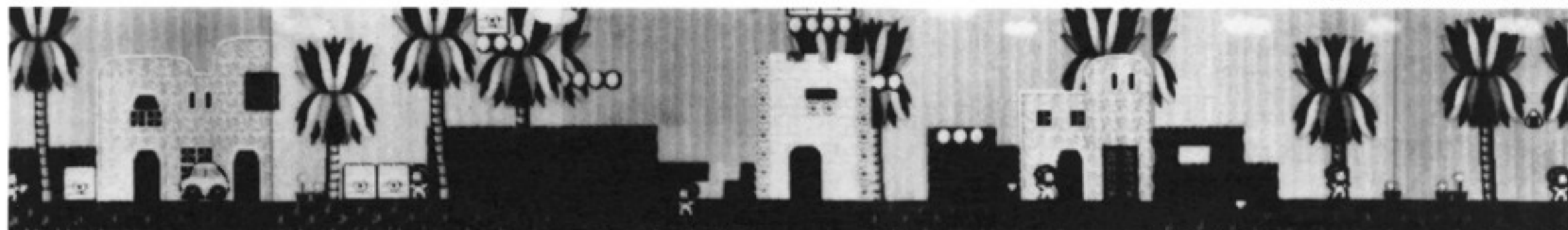
アミュレット

敵のジャンケンの手が読める首飾り。これを使って、ボスとのジャンケンをうまくクリアーしよう。

めざせ天空魔城 全11面〜

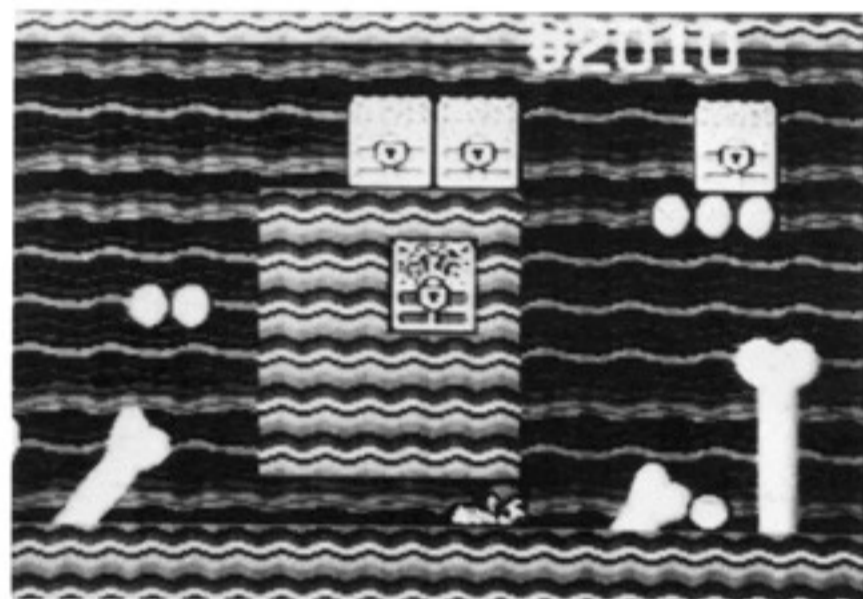
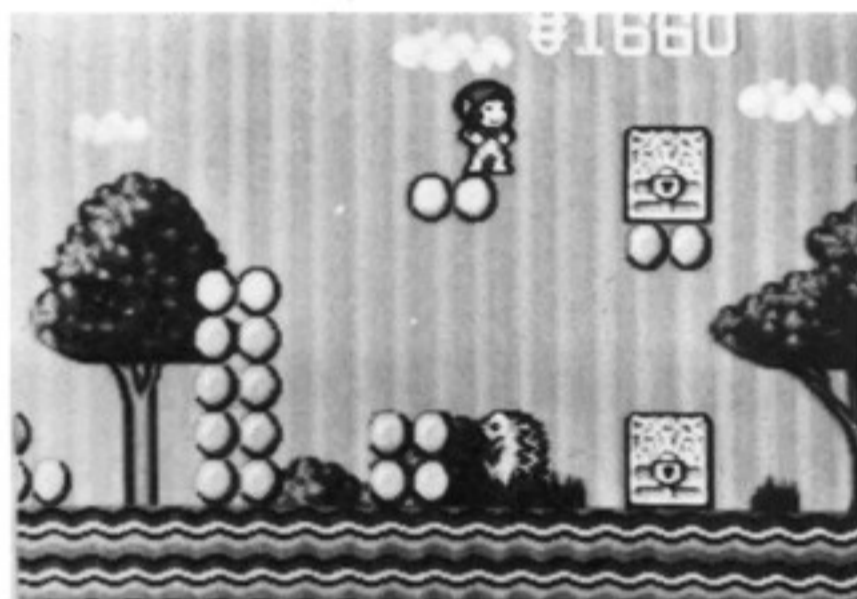
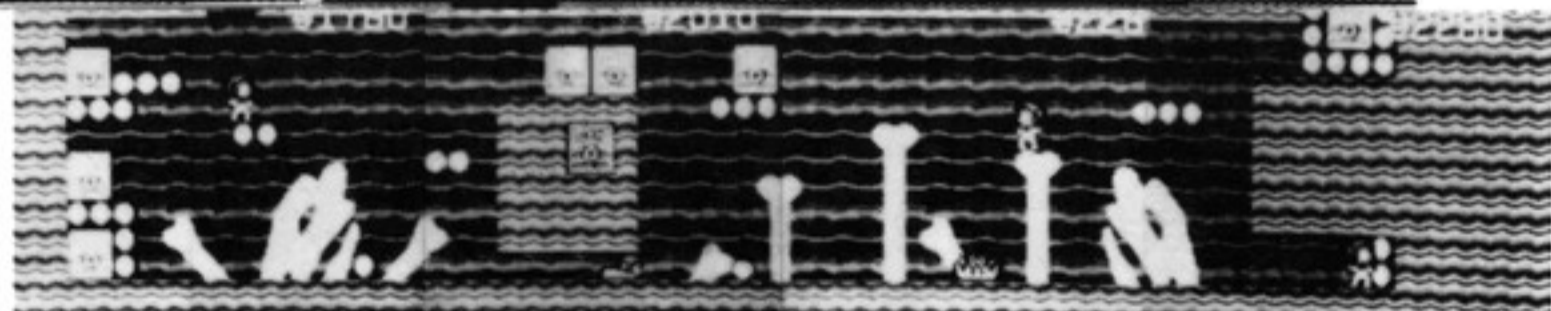
1面・ビギナの町

ここではまず、アレクの操作に慣れておこう。とくにラジコン飛行機や、自動車を相手に、ジャンプキックの練習をしておくとよい。タイミングさえつかめば、かんたんにできるようになる。

ラウンドクリアは、全面共通の画面右端にあるおにぎりを取ればよい。

ジャンプしたら突然地面が……。

キックの練習に励むアレックス。

お金を稼ぐならキョンシーのいる地下面に落ちるのもよい。

2面・ハラッパ草原

見てのとおりの草原地帯。いきなり地下から顔を出すモグラや、近づくと伏せて身を守るハリネズミ、ウンチを転がすフンコロガシ、空を飛び回るハゲタカなどが登場する。

スコパコサイクルでカッ飛ばすのも爽快だが、お金が回収できなくなるので、ここではパワーブレスレッドで、敵を近づけずに倒して集金しましょう。先を急ぎすぎて、後でお金に困らないようにね。

2面も地下があるのです。

宝箱の中には、お金がいっぱい詰まってるのです。

1面同様、地下面に寄り道してみるのもおもしろい。

ん〜、これはベンリ。

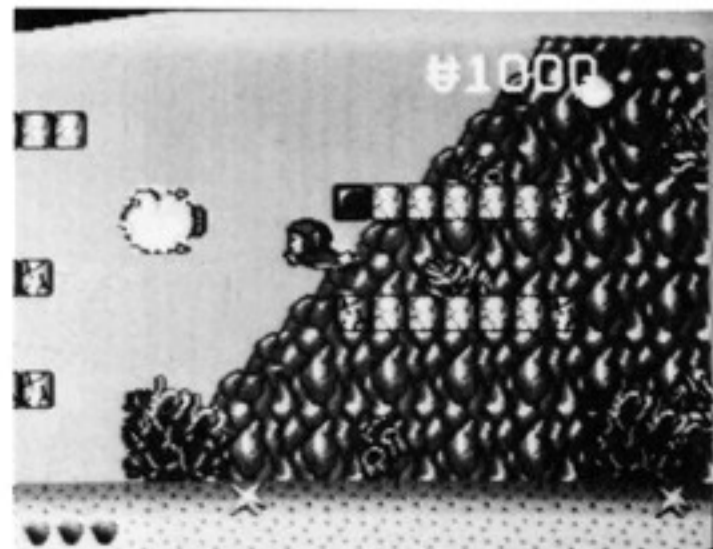
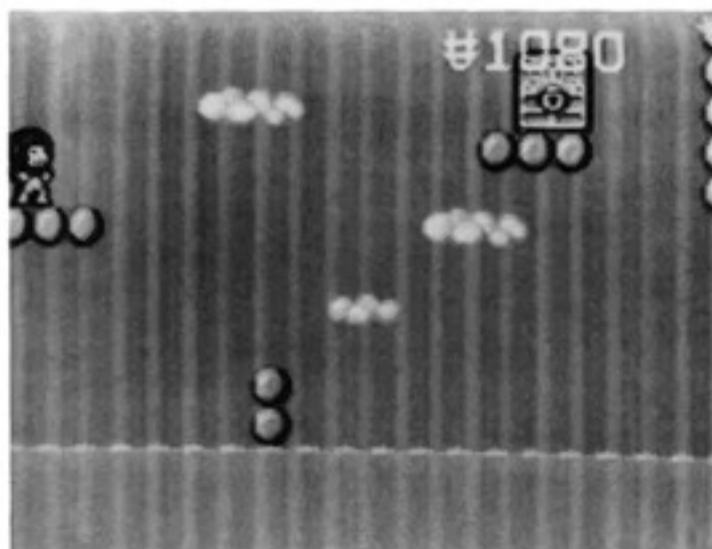
わんわん

3面・アルト海

ここは海中ステージだが、空中もあるので、プチコプターなどのアイテムを使ってクリアするのも一つの方法。

でも、せっかく海へ来たんだから、水中を冒険するのが、スジってものでしょう。

水中では、回転しながら急上昇するカメや、突然ふくれるハリセンボン、ぷかぷか泳ぐマンボウなどがいるが、一番の目玉は大ダコ、コテンタクルスだ。足が2本(?)あるので、ブロッ拳で1節ずつ壊していけばOKだ。

ちなみにツボの下は、ジャンケンハウスになっている。

海中です。ロパクするアレクが金魚みたくてかわいいのです。

スタート地点。大海に飛び込むアレクは勇敢だと思います。

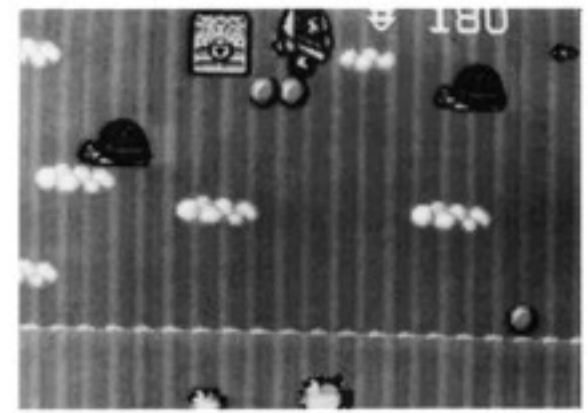
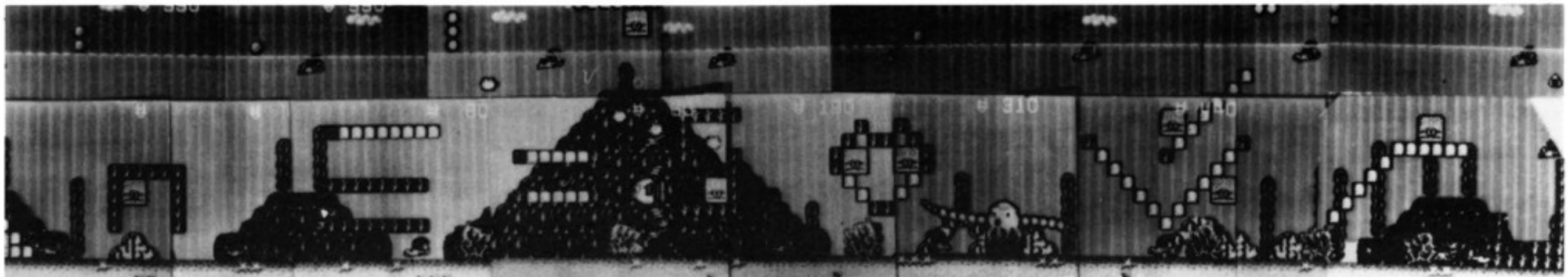
4面・ラホーレ砂漠

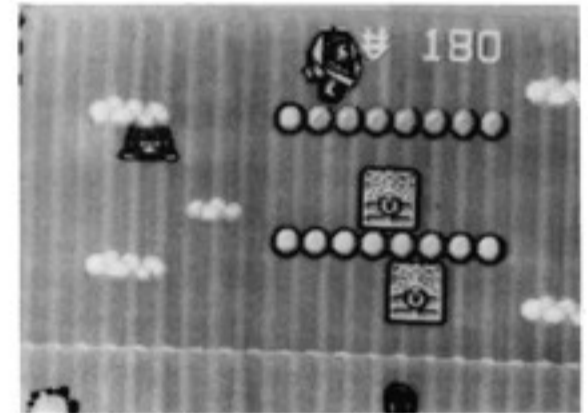
次なる冒険の舞台は、荒涼とした砂漠地帯。空中には、たくさんの宝箱があるので、一応チェックしておこう。

敵キャラは、サソリ、アリジゴクなど、エジプトムードたっぷり。

必殺ブロックとばし（別項参照）で、つぶしてしまおう。

ところどころにある黒いブロックは、ゴムでできているので、その上で何度か弾みをつけて、ジャンプ！（ジャンプボタンは押したまま）すると通常の3倍以上高く飛べるのだ。これを使えば、届かないところにある宝箱にも手が届くので、たくさん集金できるよ。

左の黒いのがゴムブロックです。

小ピラミッドでお山の大将。

海中だけがアルト海ではありません。

きちんと、空中もあるのです。プチコプターをもっていたら飛んでみましょ。

ラホーレ空中絵

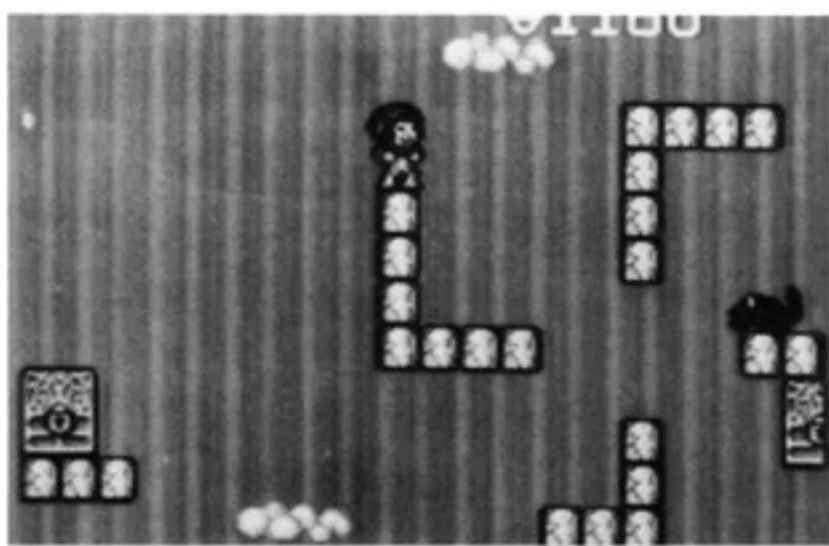
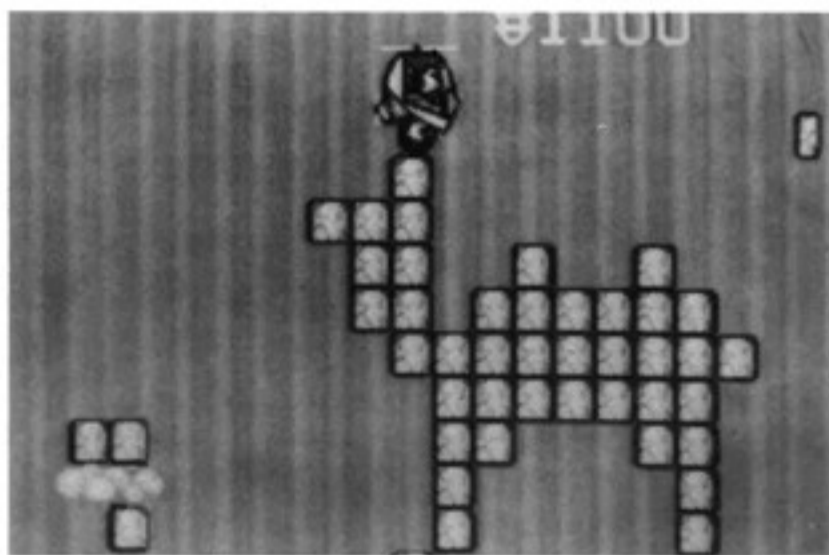
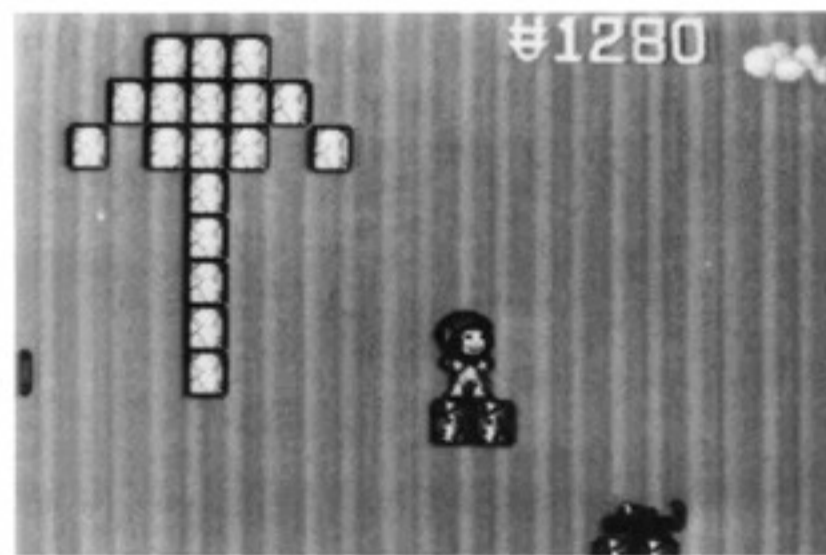
ラホーレ砂漠上空に広がる謎の空中絵。とくに立ち寄る必要がないのが不気味です。

まんじ型配列

らくだ型配列

矢印型配列

必殺ブロック圧殺拳

このゲームのブロックは、ちょっと変わっている。ブロックをとばした時、前に障害物があるとブロックは壊れ、ないと真っすぐ飛んでいく。このブロックを使えば、飛んでいったブロックで敵をつぶすことができるのだ。

5面・ピラミッド

さすがは宝箱の宝庫。お金を稼ぎまくる絶好のチャンスだ。

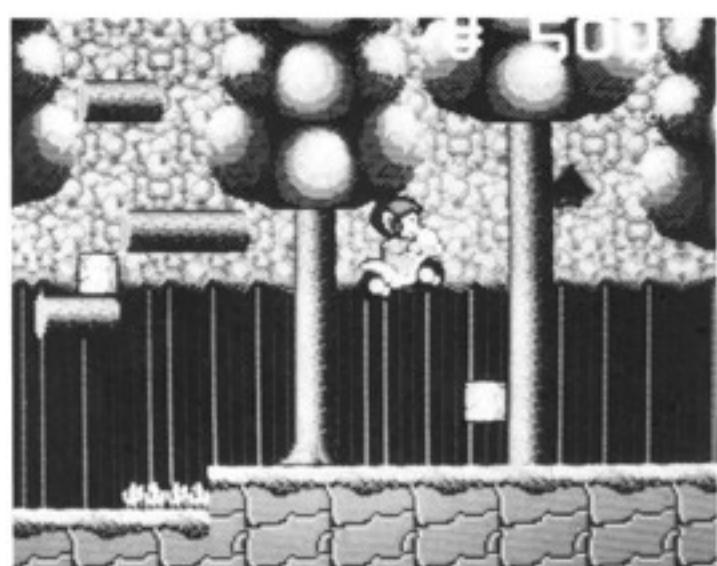
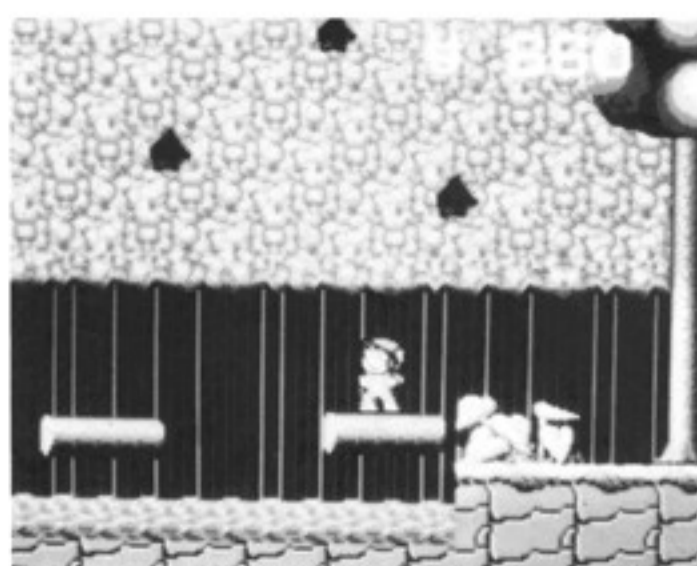
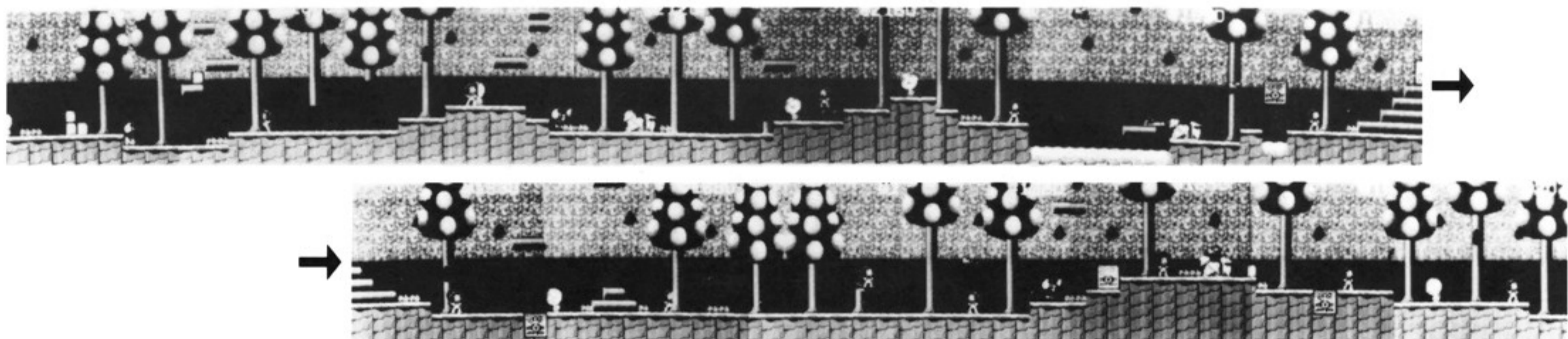
ここでは、初めてボスキャラが登場する。ピラミッドの女王ターニャ、彼女との野球拳はちょっとイヤラシイぞ。でもこちらが負ければ、アレクが昇天だ。

ラウンド5にして初めてボスが登場。野球拳に勝てばこのとおり。

一直線ピラミッドってヘン？

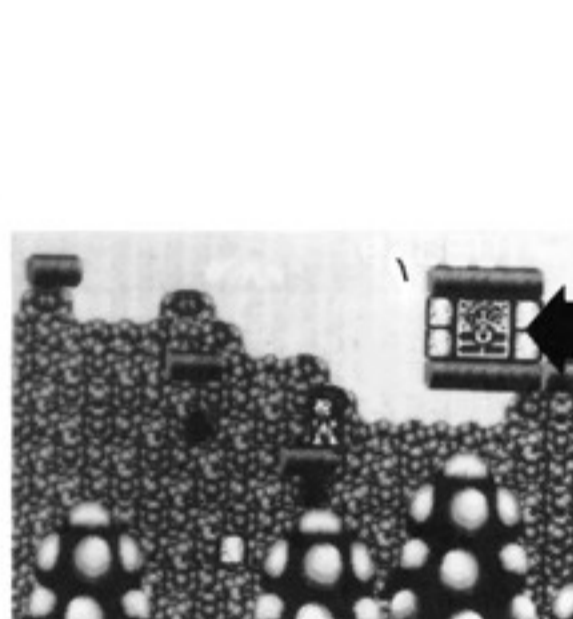
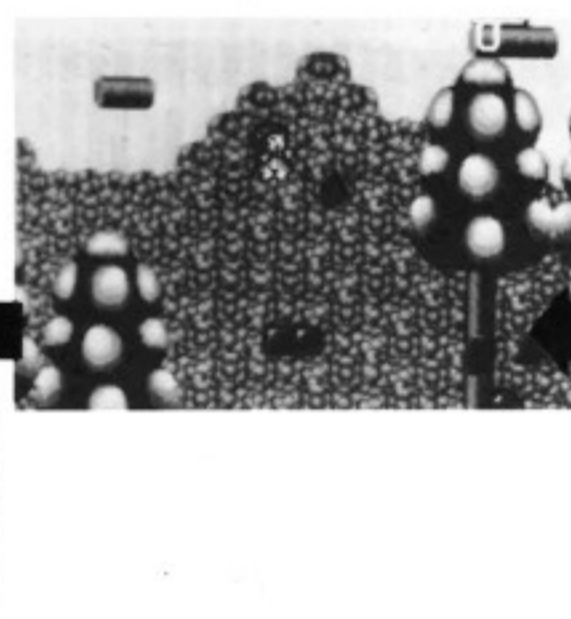
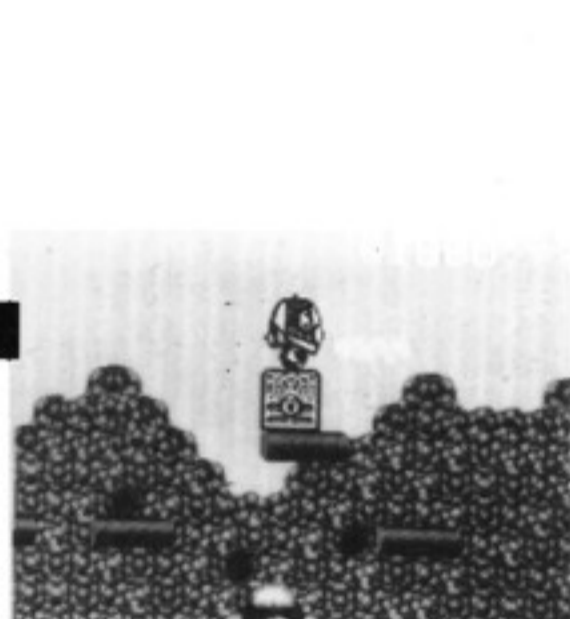
7面・キッコリーの森

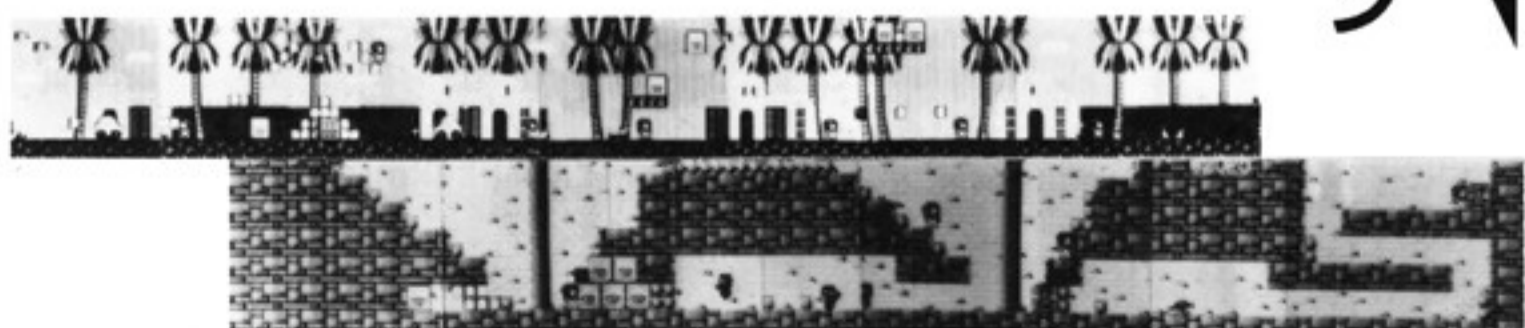
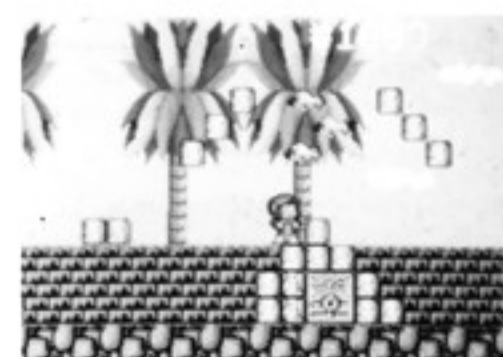
ジェイスンきこりと、サルとハチが、この森の住人。ジェイスンきこりは、ナタを振り回してくるだけなので、軽くパンチであしらえる。サルも木を登り降りするだけだ。問題なのは、3匹または1匹でサインカーブを描きながら、空中に漂うハチだ。飛んでいる座標がつかみにくく、パンチがなかなか当たらない。ここではジャンプキックを使って、まとめて倒してしまおう。

ラホーレ砂漠同様、この森の上にも宝箱がいっぱいある。また面の最後には、ボスのクマのブータローとの野球拳が待ってるぞ。

スコバコサイクルで、れっつぎょおう！

下の溶岩地帯に落ちるとアウト。

森の上へ……

ラホーレ砂漠と同様、キッコリーの森もマップの上部が広いのです。残機に余裕があれば探険してみるのもよいでしょ。

キッコリーの森の主〝クマのブータローさん〟を見事倒したっ！

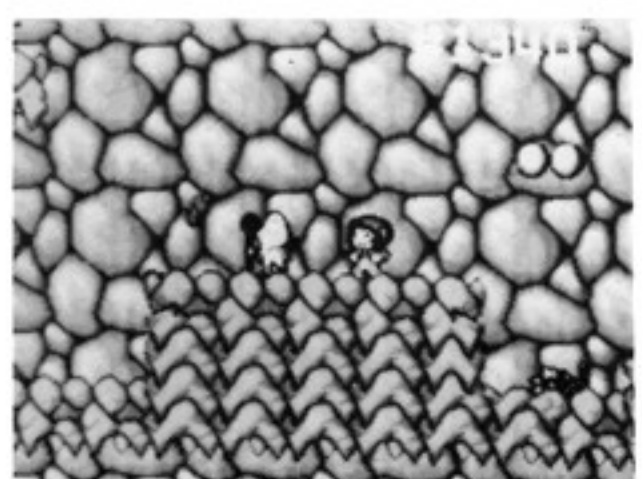
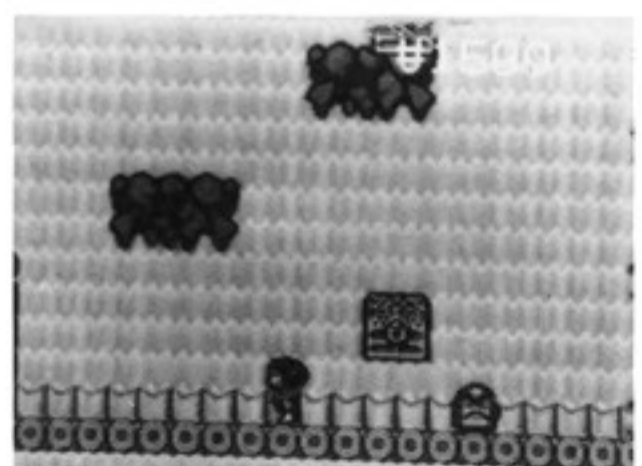
6面・サモアリタウン

いよいよ後半戦！ だが、また1面に出てきたラジコン飛行機、丸っこい自動車が再登場！ 地形が平らなので、スコパコサイクルで、一気にクリアしてもいい。

この先から、アクションが少しきつくなるので、ここのジャンケンハウスで、アイテムを集めておくこと。ただし、3000パウムくらいは、コンティニューのために残しておくように。

スコパコサイクルがあるとラクチン！

ラジコン飛行機は編隊で飛びます。

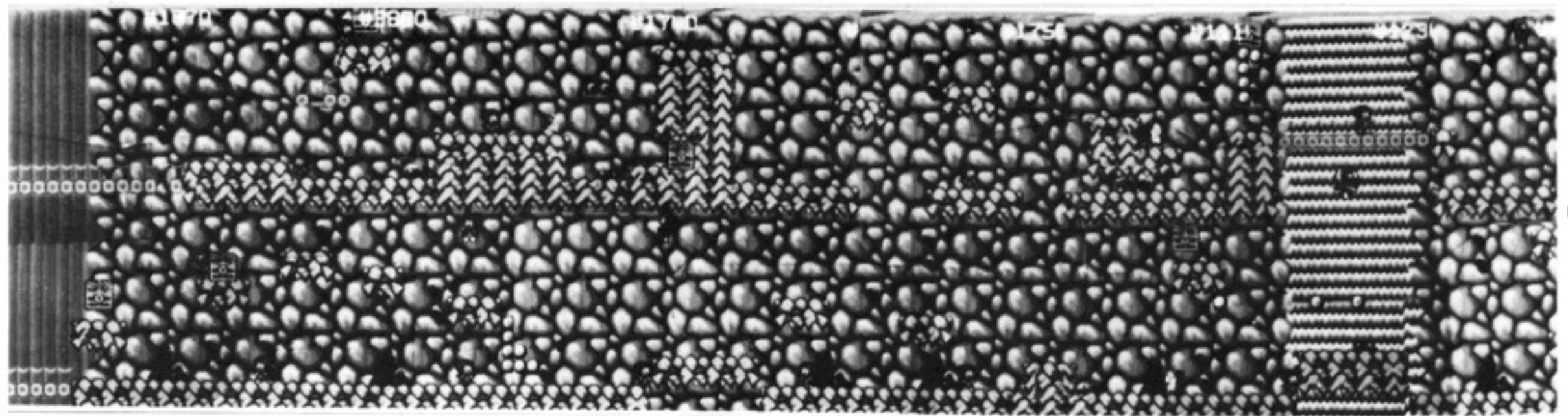
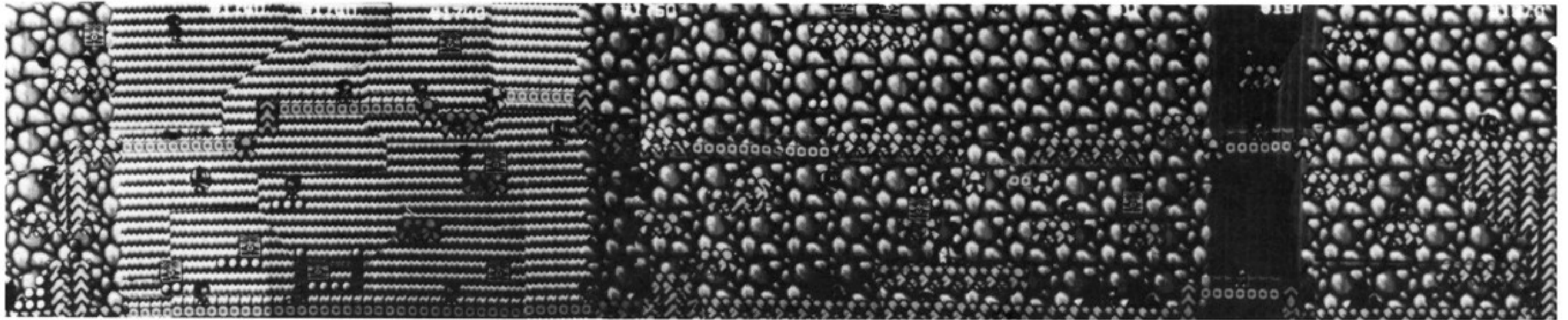
またまた登場、丸っこい車。

8面・ロック山1

ニセ仙人、岩石などの曲者が登場。アスレチック的なステージで、いよいよ佳境に入ったという感じ。ロック山1は、右上へと進んでいけばゴールだが、その前になつかしの師じゃんけん仙人との野球拳がある。

ロック山2は、上へ上へと登っていくアスレチック面。けっこう難所なので、ここでコンティニューを使いはたしてしまうかもしれない。

1番の難関は、ニセ仙人。パンチをくり出すと、テレポートでアレクの後に回り込んでくる。倒し方は、わざとテレポートさせておいて、出てきたところをすかさずパンチ、するのがいいだろう。

吊り橋には底が抜けるのもあるので注意しましょ。

悪い仙人は背中にパンチ！

ここはゲーム中最大の難所なのです。

9面・ロック山2

ロック山1でも少し触れたが、このロック山2は、全11ステージ中でもっとも難しい。

サソーリ、ニセ仙人、岩石、タカと今までに出てきた敵キャラが登場するが、その配置がとってもエグイのだ。

また足場が、1～3キャラ分くらいしかなく、気をつけないと落下してフリダシに戻ってしまう。慣れないうちは、慎重に足場を確かめて登ろう。

ゴール間近の仙人と岩石のコンビプレイは、かなりムズイ。ここは岩石が中央に落ちてくるので、それをジャンプでかわし、右のブロックに入り込んで仙人を待つ。仙人が中央からテレポートしてきたところをパンチするのだ。

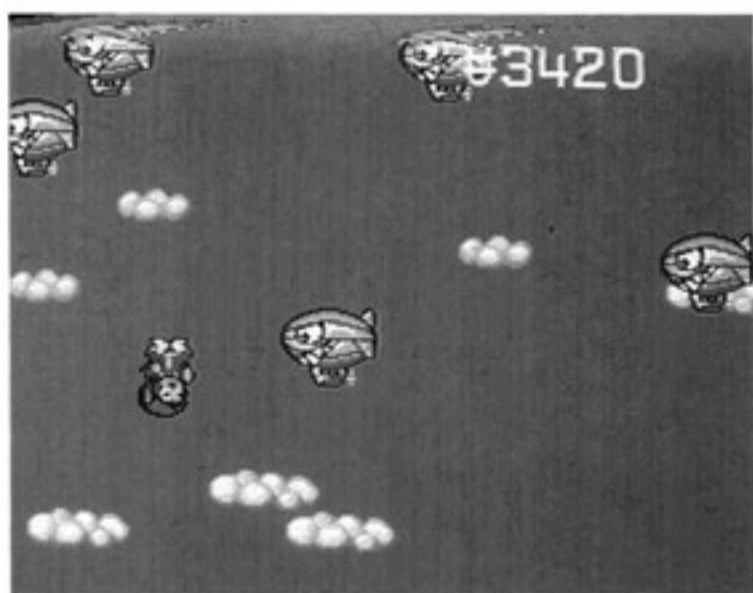
さあ、あと一息、ガンばろう。

10面・天空

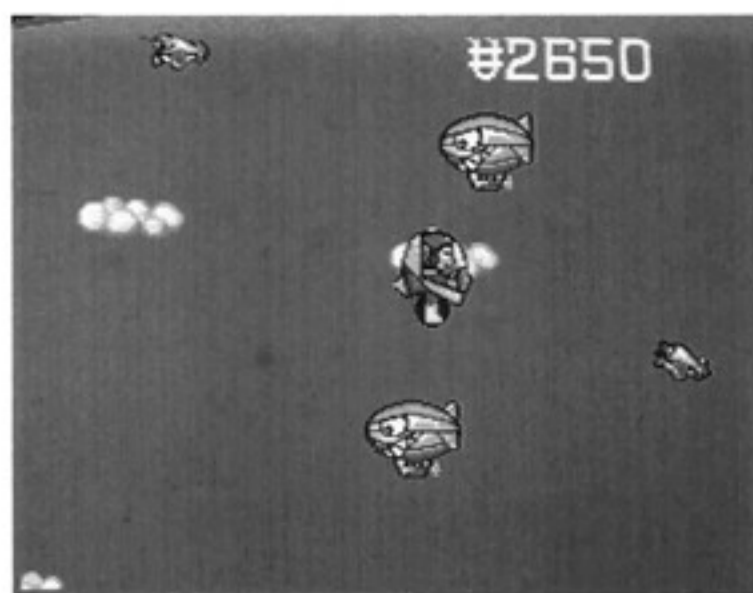
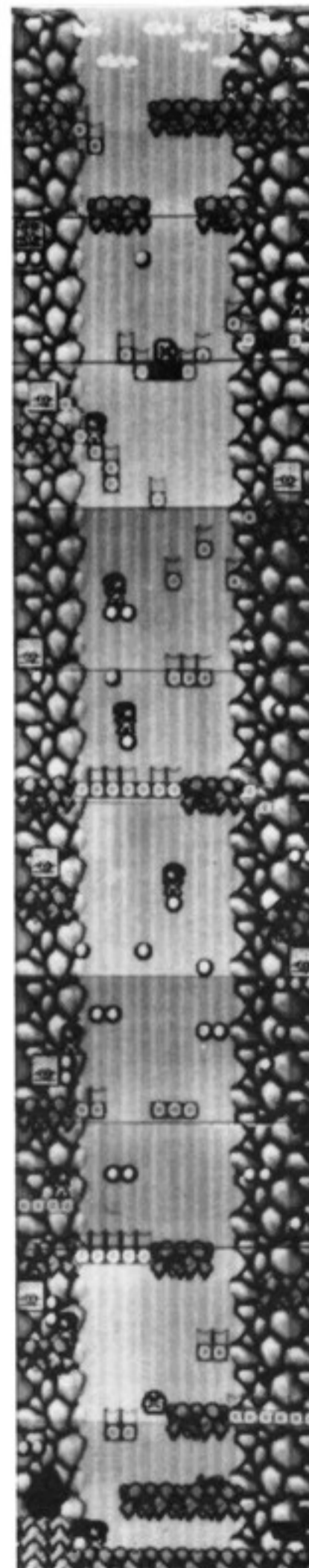
ロック山の頂上から、プチコプターで天空魔城を目指す途中のステージ。目の前にあるのは、ただ空のみだ。

ここではプチコプターオンリーのアクション面となる。

墜落しないように、うまく敵をかわして、右端の下にあるオニギリをとれば、クリア。敵の出現パターンは単純なので、敵をやり過ごしてから進むのが安全策だ。

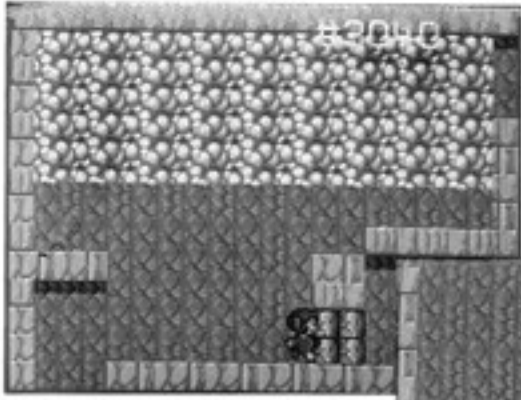
もし、ここで落ちてミスすると、ロック山2に戻されてしまうので慎重に操作してくれ。

ミスして落ちると、ロック山2からなのです。

一生懸命、連打しないと、プチコプターは飛びません。

慎重に……。

ひえーーっ、ミサイルを撃ち込んだらバクダンが……。

11面・天空魔城

いよいよ最終面天空魔城へと舞台は変わる。ここでは吊り天井、落とし穴、毒ガスなどの、数々のトラップがアレクを待ちかまえている。また、パズルゲーム的な考えが要求されるところもあるので、気を引き締めて進んでくれ。

もしつまったら、その部屋にあるスイッチをパンチで動かすと、先に進めることもあるので、覚えておいてほしい。

広いわりには、それほど迷う構造ではないので、あきらめずに何度もコンティニューして、感動のエンディングを見てくれ。前半でお金をたくさん貯めておくのも、じつはここで使うコンティニューのためなのだ。

なぜか、ここにもジャンケンハウス。

恐怖の毒ガス。早くレバーを引かなきゃ。

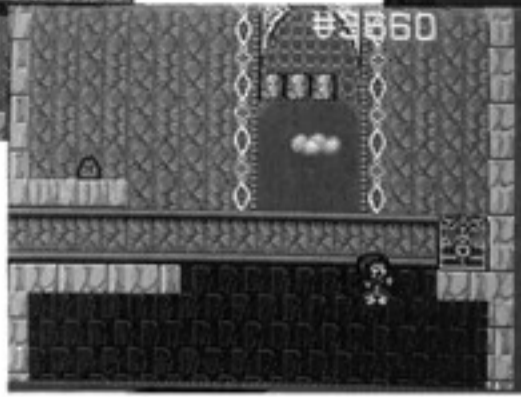
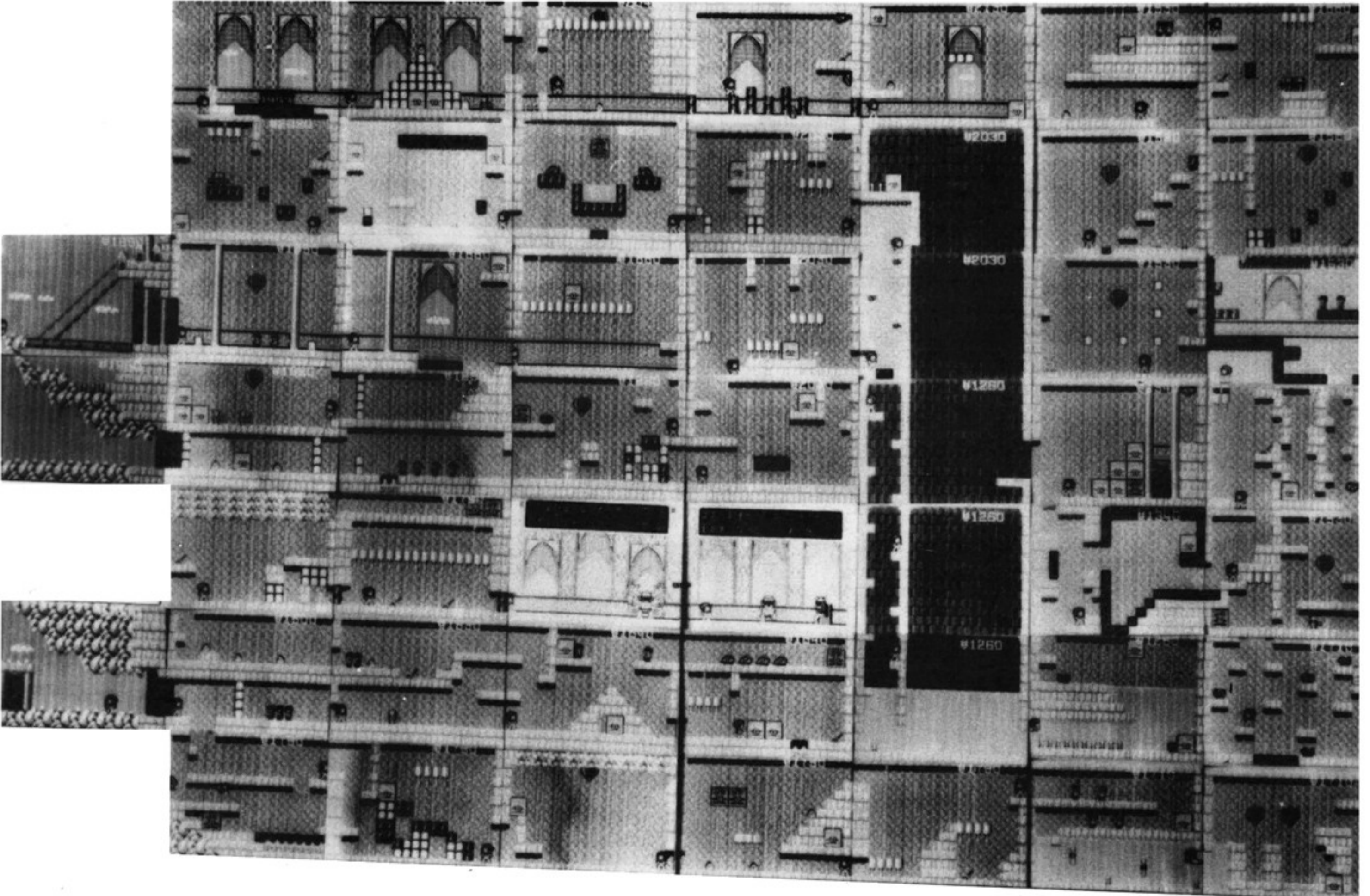
トラップ！ 床が抜けて……。

最後の闘い そしてEND

左から4番目、下から2番目の部屋に、最終ボス「ジャンアシュレー」がいる。

勝負は、例によってジャンケンだが、こいつが手強い。アミュレットで楽勝などと思ったら大間違いだ。しかも2本先取のハンデつき。

こいつに勝ちたかったら、ひたすらチョキを出しつづけることだ。確実ではないが、8割の勝率はあるのでは。

ジャンケンに勝っても油断はできない。アシュレーは、ロケットパンチでアレクに迫る。まともに対抗するのは無理なんで、写真の方法で、アタックだ。

ジャンアシュレー。チョキが有効。

フラードマントで、ぶちかまし！

感動の再会。お父さんに会えてよかったねアレク。

セガ新作情報！

参入メーカー各社には負けられないと、
セガからも良質のおもしろいゲームが発売準備中だ！
今回は、このなかから画面を見ることができた
「北斗の拳 新世紀末救世主伝説」「ワールドカップサッカー」を中心に紹介したい。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

5月末発売予定／定価未定

MkⅢでも人気のあった「北斗の拳」がバージョンアップして帰ってきた！ 奥行きのあるMAP、迫力のバトルシーン、さすがメガドライブ!!

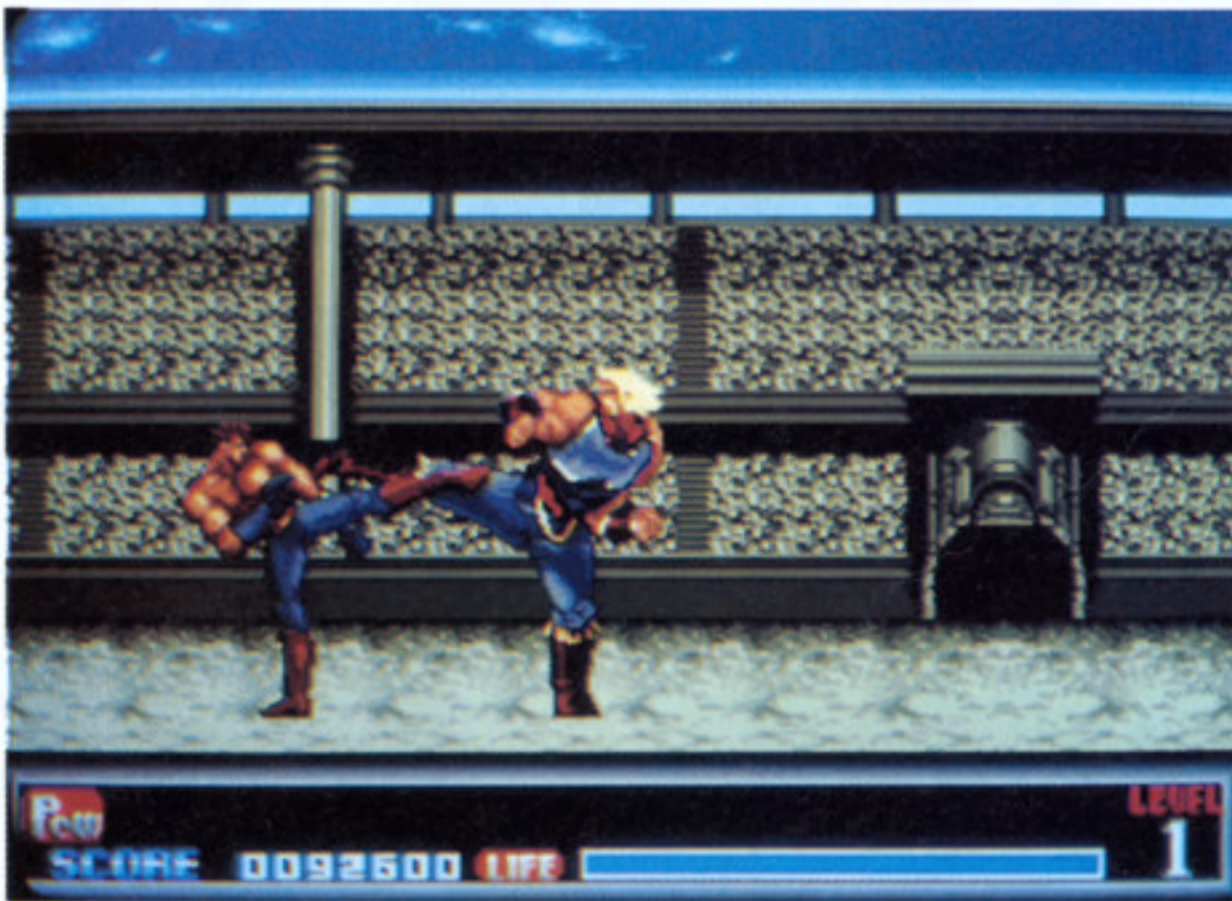
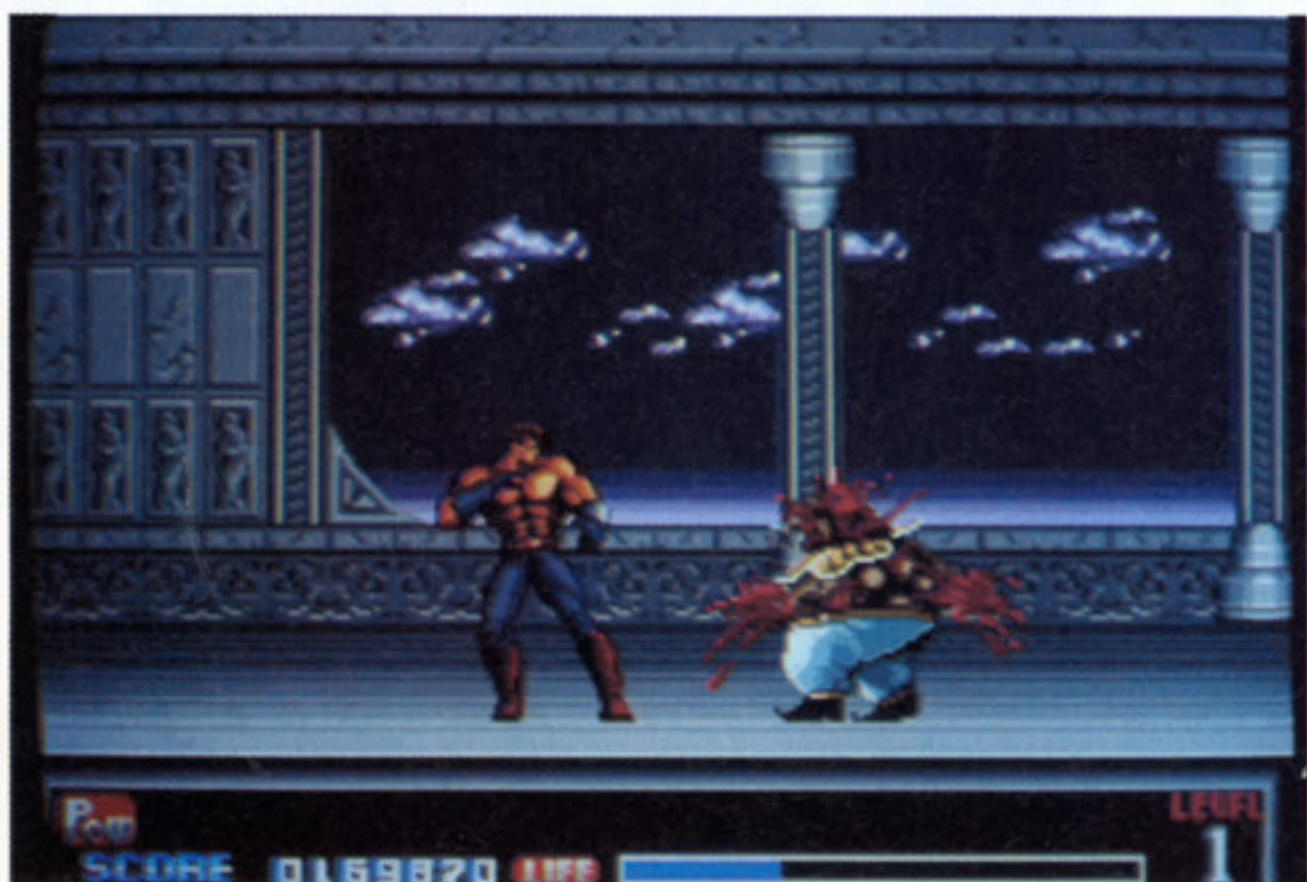
拳王ラオウを倒したケンシロウがユリアとともに安堵を求めて、放浪の旅へ出てから、数年の月日が流れた。

世界は再び混迷の時代へと向かっていた。いまや、ゆるぎない地位と力をもつ圧政者たちの暴力的支配が、人々の生活を脅かしていたのだ。反旗をひるがえす、リンとバット。北斗の旗が風になびくとき、新たな時代の扉が開く！ ケンシロウは再び闘いの荒野に起つ！

●

メガドライブ「北斗の拳」は、前作のゲーム内容（横スクロール→ボス）をベースに、マイキャラのパワーアップ、MAPシーン、キャラクターたちとの会話シーンなどを追加したDXバージョン。

プレイヤーは、ケンシロウを操り、一子相伝の北斗神拳で行く手をはばむ敵を粉砕し、カイオウを目指すのだ。途中、紫光のソリア、金色のファルコ、羅将ハン、羅将ヒョウなど、おなじみの人物たちとの拳と拳のぶつかりあいも展開されるぞ。

パワーアップされたグラフィックと、キャラクター、そして効果満点のボイスと、かなりイイ線をいっているので、前作にハマった人もハマらなかった人も、ぜひチェックを入れておいてほしいのだ。

バスク司令の必殺！ 華山獄拳がケンシロウをとらえるか。これが第1のボスか!?

司刑隊ゲイラ。動きは遅そうだが、なかなかの強敵だ。これが第2のボスか!?

ワールドカップサッカー

選手個々の緻密なデータ。フォーメーションプレーの数々。君は世界中の強豪を相手にワールドカップの栄冠を握むのだ！

6月下旬発売予定／定価未定

メガドラスポーツコレクション第2弾はサッカーゲーム。もっともハイレベルな選手権ワールドカップが、キミのメガドラで楽しめるのだ。

出場チームは、ブラジル、アルゼンチン、西ドイツ、日本、など、全部で24チーム程度になるらしい。キミはそこから1チームを選び、他国の強豪たちと世界1をめざして競い合うのだ。

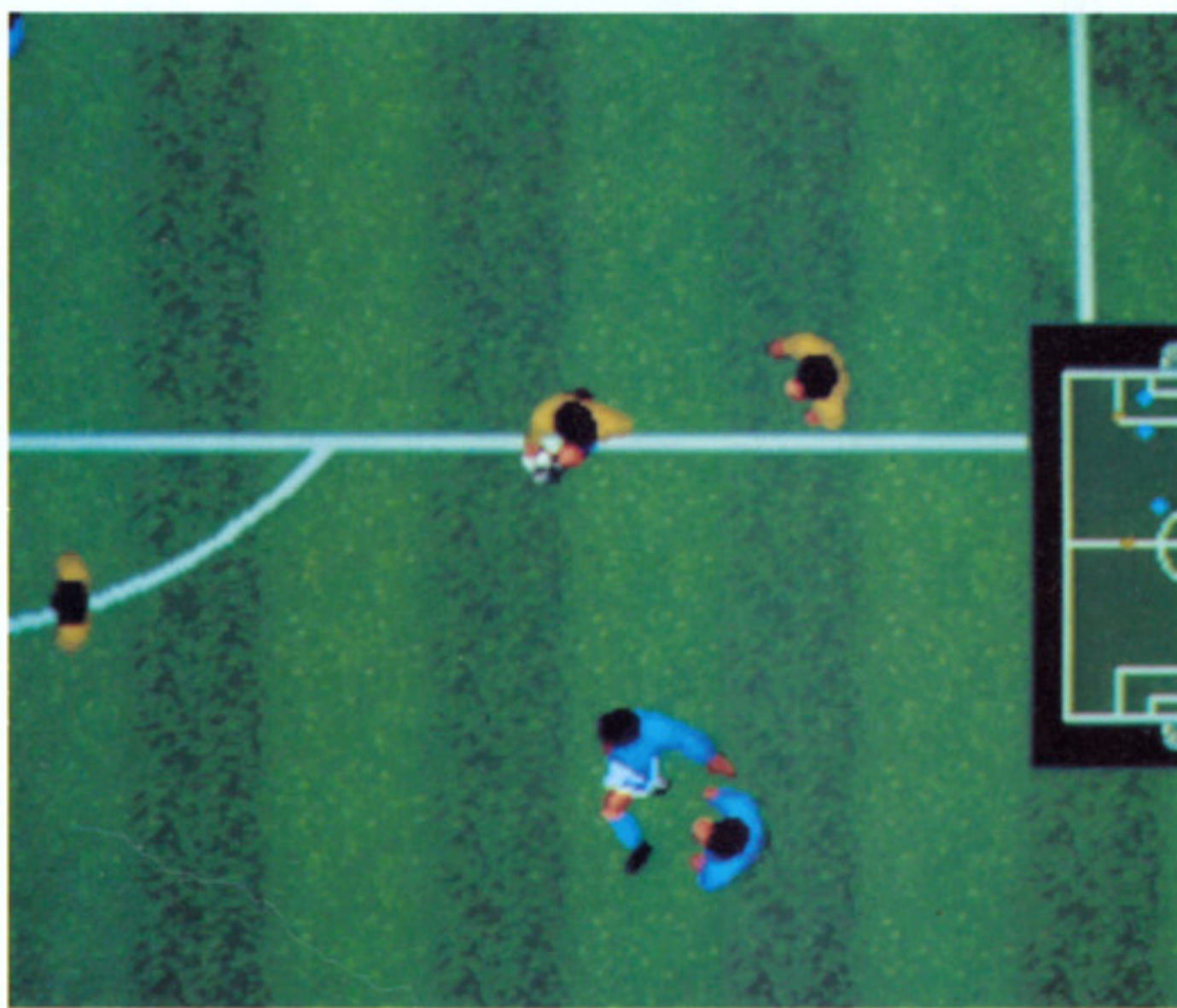
さて、ワッカー（ゲーム名略）は、今までのサッカーゲームにあった"チーム別データ"のほかに、選手の1人1人にも、走力、シュート力などのデータが、細かく設定されているのだ。これによってサッカーゲームの欠点、選手たちのおそ松兄弟化を見事に克服しているのだ。

さらに試合前には、FW、MF、DFのフォーメーション（それぞれの基本ポジション）も自由に変更できるのだ。こういうシミュレーション風なノリも、ワッカーの大きなウリ。サッカーゲームもこれからは頭脳戦の時代なのだ。

ゲーム画面は、縦スクロールの上から見るフカン図で、特徴として個々のキャラクターが、おおきく見やすくなっている。大きいことはいい事なのだ（古い！）。

もちろんセガお得意のアニメ処理あり、シュートシーンのビジュアル画面ありと、魅せるところは見せてくれるのだ。

スポーツパッドで遊べば、おもしろさは数100倍。もっている人ももってない人も、キリンになって待つのだ。

まず、世界各国のなかから、自分のチームを選ぶ。ちなみに日本はあまりにも弱すぎる（当然!?）

試合は上から眺めた、ふかん画面。なかなかリアルなアニメーションだ。

メガドライブ発売ソフト予定表

発売月日	ゲームソフト名	メーカー名	定価	容量
4月29日	スーパー大戦略	セガ	6,800円	4Mバックアップカートリッジ
6月中旬	サンダフォースⅡ MD	テクノソフト	未定	未定
6月下旬	ワールドカップサッカー	セガ	未定	未定
6月未定	北斗の拳新世紀救世主伝説	セガ	未定	未定
8月	モデムベースボール	サン電子	未定	未定
	スーパーハングオン	セガ	未定	未定
	ランボーⅢ	セガ	未定	未定
	大魔界村	セガ	未定	未定
	スーパーハイドライド	アスミック	未定	未定
10月	アトミックロボキッド	トレコ	未定	未定
	妖精王の帰還	セガ	未定	4Mバックアップカートリッジ
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定	未定
	パワードリフト	セガ	未定	未定

ランボーⅢ

本家アメリカのマスターシステム版では、ジリオンを使ったシューティングゲームだったけど、こちら日本のメガドライブ版はバリバリのアクションゲームになるらしい。原作「怒りのアフガン」に忠実にストーリー作り、背景作りをするとのことだから、映画さながらの迫力あるバトルシーンが見られるだろう。

スーパーハングオン

セガ体感ゲームの名作がメガドライブに移植される。詳しいことはまだわからないが、メガドライブならではのクオリティの高いグラフィックによって、ゲーセンと同じ画面が見られることは確かだ。これからもメガドライブには、どんどんビデオゲームが移植されるらしい。

大魔界村

カプコンからビデオゲームとして去年の秋に登場した人気アクションゲームが、セガからメガドライブ版で発売される。内容のほうは、完全移植と銘打っているだけに、原作の鬼のような難易度も、そのままになるかもしれない。しかし、ユーザー層から判断すれば、多少の手心が加わることも考えられる。

周辺機器発売予定

商品名	発売予定時期	予定価格
メガアダプタ	発売済	4,500円
FDD	今年度冬以降	25,000円ぐらい
CD・FOM	今年度冬以降	30,000円以内
モデム	今年度8月	10,000円以内
キーボード	今年度冬以降	5,000円ぐらい
グラフィックツール	未定	未定

妖精王の帰還

BEEPに連載されていたRPG小説「ムーンダンサー」の第2部が、アドベンチャーゲーム化される。BEEP本誌のメーキング・オブ・妖精王のなかで、ゲーム制作の状況を紹介しているが、現在のところ予定どおり進行しているので、10月下旬の発売予定には間に合いそうだ。6月号では、画面の1部も紹介しているので見てくれ。

ウワサの花園

すっかり沈んでいるマークⅢは、まだトドメをさされたワケではありません。「アウトラン3D」は秘かに開発が進んでいるとの情報を小耳にしました。遅くても来年の夏までには発売されるでしょう。首を長くして待っていてください。

それと、これはまだ企画の段階か、その前かも知れないんだけど、あの名作の第3弾がMkⅢで作られるかもしれない。

以上、ウワサの花園でした。

参入メーカー新作情報

2月28日メガドライブの参入メーカーが発表されてから、
2ヵ月がたった。
各社とも意欲的なゲームを揃えて発売準備中だ。
今回、第1弾「サンダフォースⅡ MD」(テクノソフト)、
第2弾「モデムベースボール」(サン電子)について大紹介するぞ。

モデムベースボール

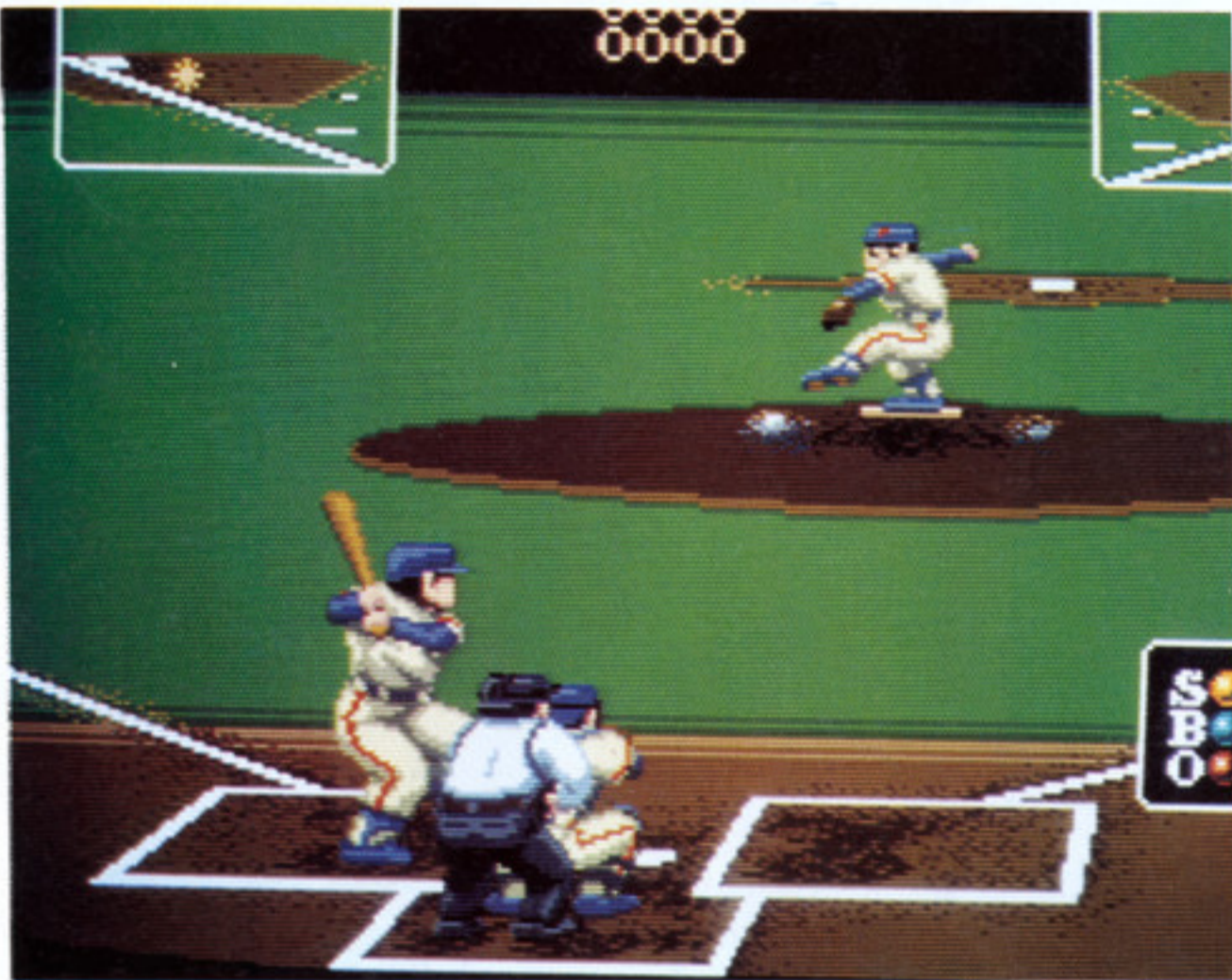
サン電子／8月発売予定／定価未定

メガドライブサードパーティー"サン電子"からは、モデム対応のベースボール「モデムベースボール」が、8月にモデムと同時発売される。

モデベー(ゲーム名略)に関する詳しい情報は、残念ながら入手できなかったが、路線としてはコミカル野球をベースとした、バラエティ・スポーツゲームになる予定だ。スーパーリーグがリアルさをウルなら、モデベーはコミカルさとギャグをウル、といったところか。まあそこら辺は写真の3Dされた、選手たちの表情を見ればうかがえると思う。

気になるデキ具合だが、セガのゲームをFCにどしどし移植して、名を上げてるサン電子のことだから、ソフトの品質には問題ないだろう。

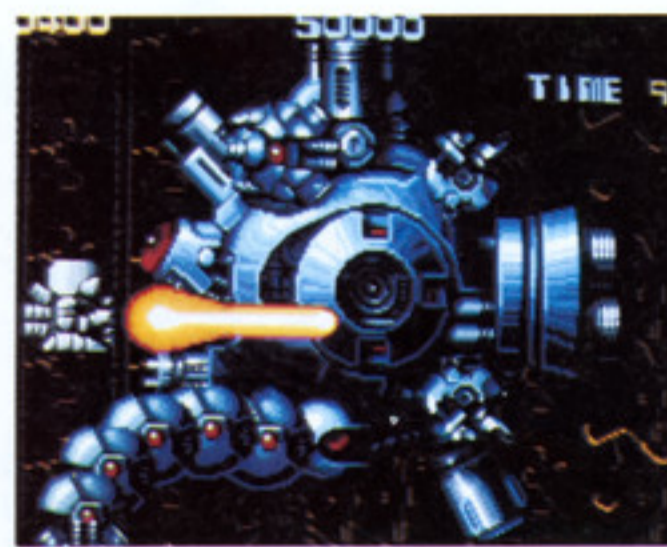
モデベーに関する詳しい情報は、7月発売予定の「BEEP! メガドライブ」に掲載するので、ゼヒ読んでほしい。

オフェンスサイド。
これまたアニメが滑らかなんだ。

フィールド画面。
考えてみれば一番とっつきやすいデザインだ。

スーパー・ハイドライド

アスミック／8月発売予定／価格未定

T&Eソフトから'87年11月に発売されたパソコンゲームソフト「ハイドライド3」、その後ナムコからもファミコン版で発売されている。このゲームはアクションRPGで、メガドライブ版ではシナリオ、グラフィックをバージョンアップした、新たな趣向を凝らしたものとなっている。(画面はファミコン版)

アトミック・ロボキッド

トレコ／10月発売予定／価格未定

'89年1月にUPL社から発売されたビデオゲーム。このゲームは縦横のスクロール、VSモード、巨大ボスとの対決など、バラエティに富んだアクションゲームで、グラフィックもなかなかの仕上がりになっている。メガドライブ版でも、きっとそれに近い出来になっているだろう。(画面はビデオゲーム版)

ニュージーランドストーリー

タイトー／発売日未定／価格未定

'88年の秋にタイトーから出たビデオゲーム。ニュージーランドの名所をまたにかけた、キウィ鳥ティキが大活躍する、任意スクロールのコミカルアクションゲームだ。ヒョウアザラシにさらわれたキウィ鳥たち、そのなかで1羽脱出したティキが仲間を救うために立ち上がった……。(画面はビデオゲーム版)

サンダフォースII MD

テクノソフト/6月中旬発売予定/定価未定

いとうせいこうも真っ青!
テクノソフトが贈るサンダフォースIIは、
メガドライブの可能性をハネ上げたゾ!

覚醒MD

メガドライブ参入メーカーソフト第1弾、テクノソフトの「サンダーフォースII MD」を一目見てビックリした。

グラフィック、サウンド、そしてゲームデザインと、今までのMDソフトとははるかに一線を画している。

まずグラフィック、細かい。質感がある。そして色の使い方がうまい。なんというか玄人(くろうと)!というカンジを受けるのだ。

次のサウンド、これもスゴい。"えっここまでできるんだ!?"とはっきりいって思った。キミもきっとこのサウンドを聴けば思うはず。完全にビデオゲームのサウンドなのだ。さすがFM音源。改めてサウンドショックを受けてしまったのだ。

思わずタペストリーにでもしたくなるほどキレイな背景。

そして最後のゲームデザイン。これは筆舌(ひつぜつ)しがたい。「こんなゲームがやりたい」その願望がかなってしまった、とでも書けば、そのスゴさ、センスのよさがわかってもらえるだろうか。とにかくテクノソフトのスタッフは、本当におもしろいものを知っているに違いない。そうじゃないと、ここまで満たされたゲームは作れないはずだ。

この「サンダーフォースII MD」は、胸を張ってオススメできる。ぜひプレイしてほしい。おそらくこのゲームをスタートしたときのキミの第1声は、

「えー、やっぱメガドライブって1番スゴインじゃん!」

だろう。

こんなゲームです

「スーパーサンダーフォースII MD」は、8方向面と横強制スクロールが入れ替わる全9面の残機制パワーアップシューティングゲーム。

8方向面では、マップ4カ所にあるディフェンサー(基地)をすべて破壊するとラウンドクリア。次の横強制スクロール面へ突入する。横強制スクロール面の最後には、強力なデカキャラのボスが待ちかまえており、これを倒せばさらに下層の8方向面へと進める。

これがディフェンサー。ステージによっていろいろ形が変わる。

8方向面、横強制スクロールとも、絶え間なくザコキャラが自機を襲ってくる。それを撃破するのに役立つのが、多彩なパワーアップの数々だ。

最初、自機はツインショット(前方2連装)とバックファイヤー(前後方向それぞれ1連装)の武装と地上弾(これはショットと同時に発射される。8方向面のみ)を得られる。

パワーアップするためには、武器トレーラーを撃つと出現する、各種ユニットを取らなくてはいけない。ちなみに8方向面のトレーラーは、地上物を8個破壊するごとに出現する。

パワーアップは全部で16種類、どれも強力なものばかりだ。ではその一部を紹介しよう。

●レーザー(L・8方向面のみ) いわゆるレーザー。破壊力は大だ。

●ファイブウェイブ(F・8方向面のみ) 前方に対してはほぼ無敵。

●ワイドショット(W) 前3方向、後1方向のビーム弾。

●クラッシュ(C) 3つの弾が転(ころ)がるように前方へ飛ぶ。

●サイドショット(S・横強制面のみ) 上下2方向にビームを発射。

●ウェイブショット(W・横強制面のみ) ビームが波打つ。強力。

●クロウ(C・共通) 防御ユニット。最高2つまで着く。

この他にもムテキなどもある。

一度パワーアップしたビーム兵器は、セレクトボタンで、自由に選べる。敵のアルゴリズムや、ステージの地形に合わせて使い込なそう。

STAGE1

空中面。眼下の海の青さがまぶしい。とりあえず、そこら辺にある地上物を破壊しまくって、パワーアップにはげもう。

このゲームはオートレベルコントロール内蔵(ないぞう)だから、ちょっ

こういう砲台がコップのところどころにある。

とボーッとしていると、すぐ敵がワンサカ集まってくる。いくらパワーアップして装備を充実させたからといっても、安心してはダメ。敵は自機の弱点を功妙についてくるのだ。

マップを区分けするように配置された白い浮遊物体は、障害物。ここを抜けるには、写真の青いポッチを撃つのだ。すると、細い部分が一時消える。このときに抜けるのだ。

ディフェンサーは、中央のコアを破壊すると、周りの砲台も誘爆するので、コアだけに攻撃を集中させるのだ。

このザコキャラは、ショットを体で防いでしまう。

STAGE2

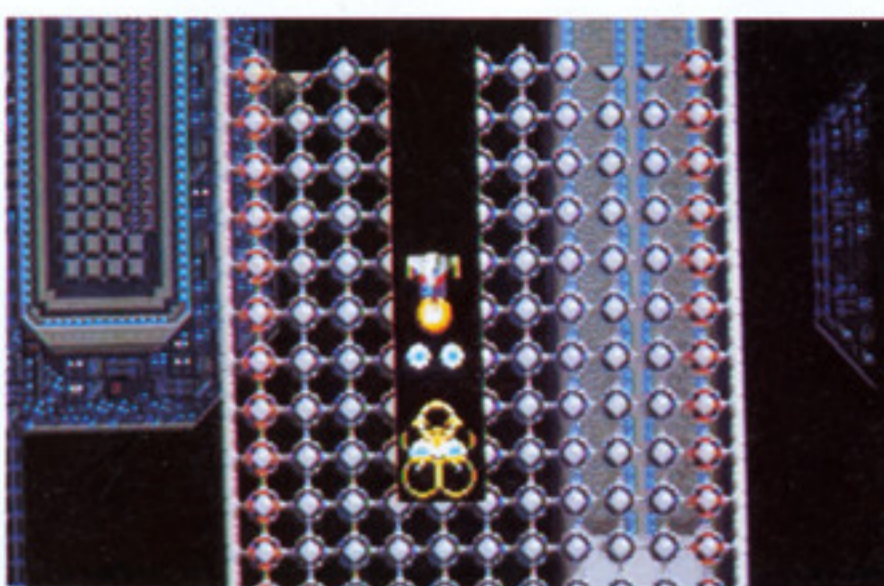
先ほど、横強制スクロール面といったけど、じつは少しPCエンジンのR-TYPEふうに縦スクロールもするのだ。

幻魔大戦のベカの戦艦そっくりの中ボスが2回出現した後、超目玉のボスが登場する。この大ボスが発狂したくなるぐらいに強いのだ。全部で4つの攻撃パターンがあり、しかも処女ボスのくせに、なかなか耐久力があるのだ。

この基地面を越えれば、ステージ3メトロポリスの上空だ。

STAGE3

夜景が、蛍の光みたいでかっこいい8方向面。ここら辺から、敵の攻撃がキビしくなる。誘導弾をばらまくヤツ、しつこく自機をつけ回すヤツと、もうボロボロ。しかもディフェンサーが見つけにくくて前途多難。

この面の後もハイウェイ→溶岩地帯→?→?……と続くのだ。

こういう場面も見られるのだ。

VGMのノリもバッダン！

じつは68K版の移植なのだ

もう賢明な読者は、気づいていると思うけど、この「サンダーフォースⅡ MD」は、X68000版の「サンダーフォースⅡ」というゲームの移植版なのだ。

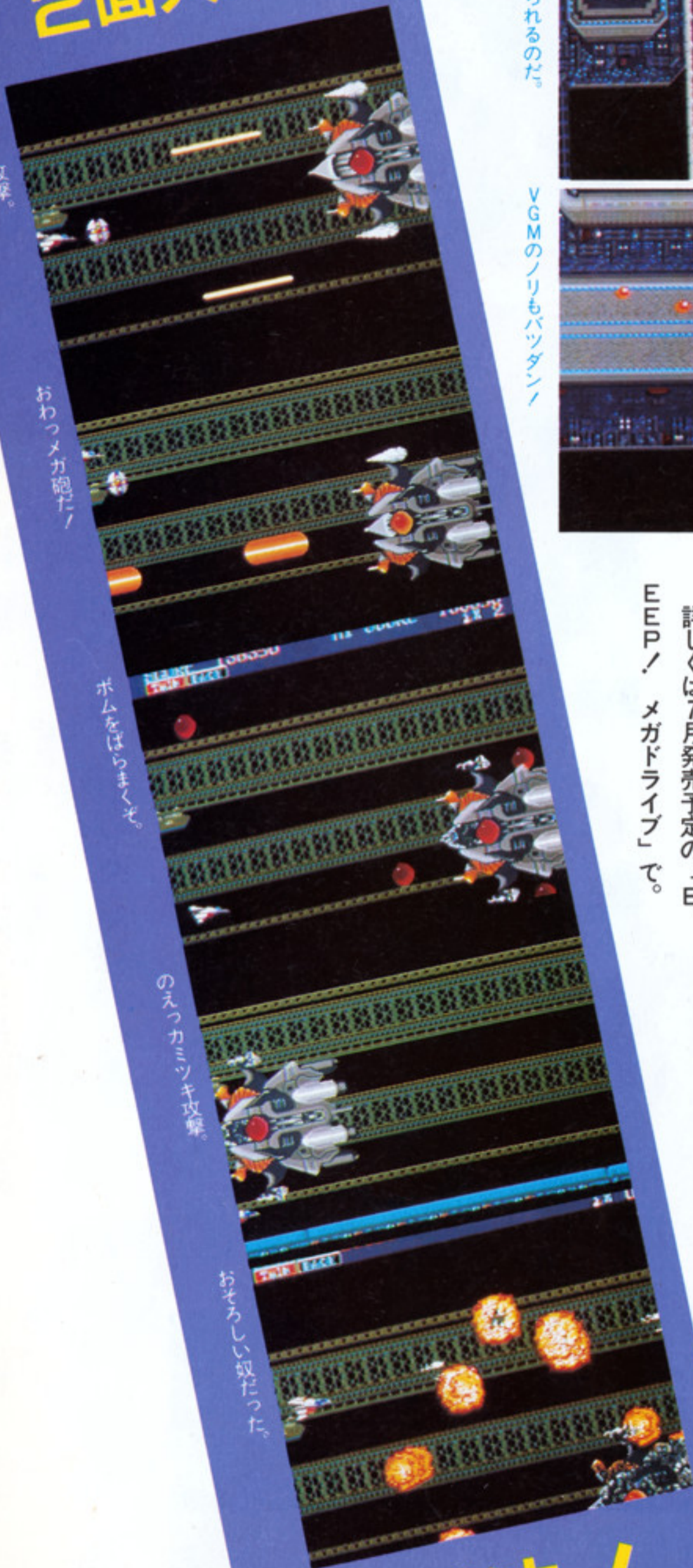
こうして写真で比べてみると、確かに違うところも少しはあるけど、X68000とメガドライブのスペックの違いを考えて見ると、テクノソフトさんの頑張りがひしひしと伝わってきて、心にずっしり残るのだ。これからもどんどんおもしろいゲームを作ってください。テクノソフトさんに期待しています。

詳しくは7月発売予定の「BEEP！メガドライブ」で。

2面の中ボス。よく見るとやっぱ違うわな。(上がメガドラ版、下がX68K版)

ゲームクリアー画面。タイムとヒット数が表示される。

2面大ボス対決！

レーザー攻撃。

おわっメガ砲だ！

ボムをばらまくぞ。

のえっカミツキ攻撃。

おそろしい奴だった。

パワーアップだ！

パワーアップを肉声でお知らせ。どこかの電子レンジみたい。

メ　ガ　ド　ラ　イ　ブ

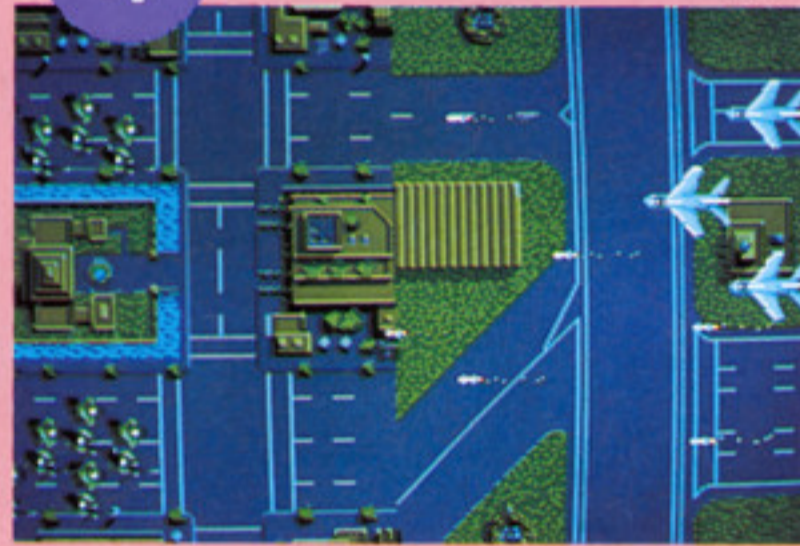
ビッグプレゼント

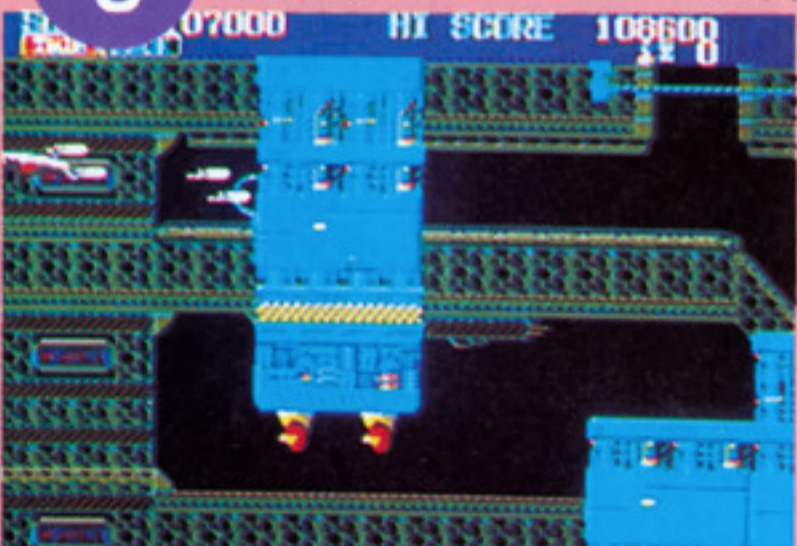
メガドライブ本体に加えて、なんとメガドライブゲームソフト10種類を各15名にビッグプレゼント！メガドライブ大放出だ!!

1 メガドライブ 10名

2 ファンタシースターⅡ 15名

3 スーパーリーグ 15名

4 スーパー大戦略 15名

5 ワールドカップサッカー 15名

6 サンダフォースⅡMD 15名

7 スーパーサンダーブレード 15名

8 スペースハリアーⅡ 15名

9 獣王記 15名

10 おそ松くん 15名

11 アレクの天空魔城 15名

応募のきまり

はがきの裏に右下の応募券を切り取ってはり、希望の商品名(1つだけ)と君の住所(郵便番号も)、名前、学年、年齢、この雑誌を読んだ感想(1内容、2定価、3どのくらいの期間で出したほうがよいか)を書いて送ってください。締め切りは1989年6月10日(当日消印有効)。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル㈱日本ソフトバンクBEEP編集部「BEEP！メガドライブ」プレゼント係

BEEP！MEGADRIVE ビッグプレゼント 応募券

SUPER LEAGUE

スーパーリーグ

'89年4月22日発売／

セガ／4M／5,800円

爆発！セガ野球

セガが自信をもって放つ究極野球ゲームが「スーパーリーグ」だ。美しいグラフィック、鮮明なボイスは、今までのどんな野球ゲームもおよばない。さすがはメガドライブ、X68000CPUはダテじゃないってワケだ。とにかくお試しあれ。

オプションセレクト画面。いろいろ設定できるぞ。

モードセレクト画面。

ペナントレースモードは、パスワードで続きができる。

1人でも2人でもおもしろい

モードは写真のとおり4つ。順に説明すると、

●Cリーグ、Pリーグモード……1人用。プレイヤーは各リーグの球団を1つ選び、全130試合のペナントレースを楽しむのだ。もちろんパスワードで、コンティニューも可能だから、1日1試合ずつプレイして、ホンモノのプロ野球の気分を味わうのもいいかもしれない。

●OPENモード……BEEP本誌では、ペナントレースモードと載せてしまったが、それは間違い。これは文字どおりオープン戦が楽しめるモードなのだ。いわゆる練習試合だと思ってくれてもいい。OPENで腕を磨き、ペナントレースに挑む。基本だね。

●VSモード……2人用。いわずとしれた、友達と遊んでくれ、のモードなのだ。

チーム選択。ちなみにセリーグ。

操作はファミスタ感覚 It's Light なのだ

最近巷の野球ゲームは、いろいろな野次馬的機能ばかり凝っていて、肝心の操作がいまひとつおぼつかない。そこに気づいたセガは、なかなかのモンだよね。

打撃・走塁

★バットを振る……Cボタン
★打者の移動……方向キー
★バントとヒッティングの切り替え……Aボタン
★進塁（盗塁）する……進ませたい塁の方向キー＋Bボタン
★帰塁する……戻りたい塁の方向キー＋Aボタン

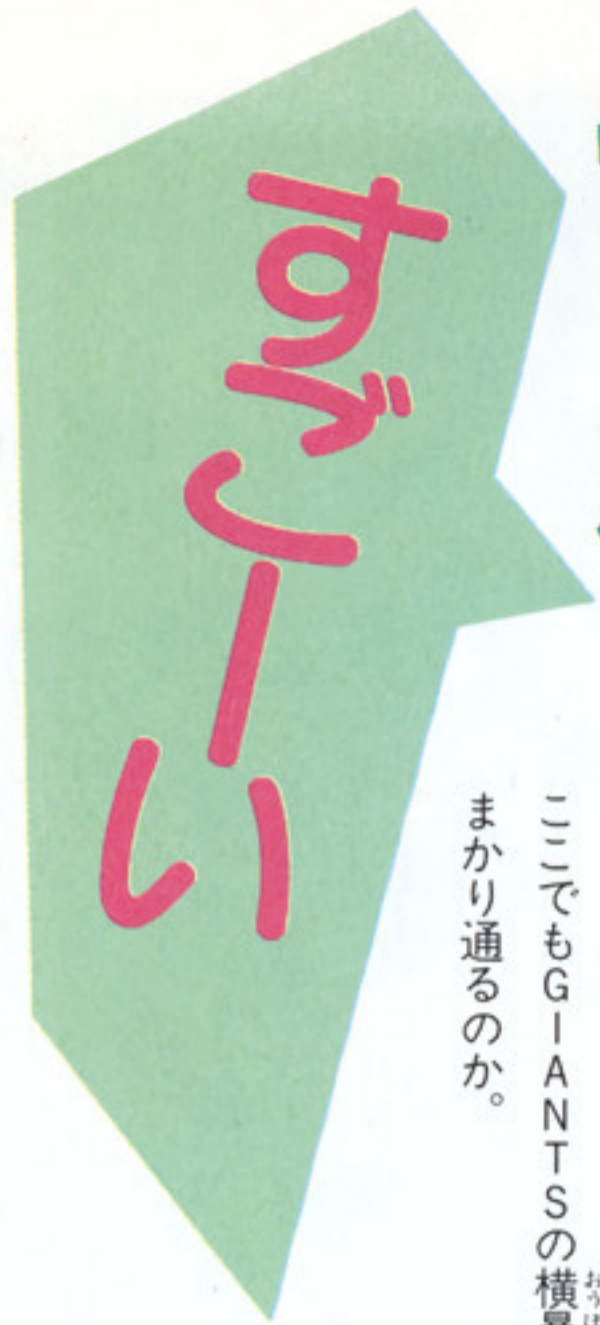
投球

Cボタンで投球。方向キーとの組み合せで、速球、スローボール、変化球なども投げられる。

守備

方向キーで、野手を動かして捕球する。
★送球……送球したい塁の方向キー＋Cボタン（球をもっている野手は、Bボタン＋方向キー）。
★シフト……方向キー＋Aボタンで守備範囲が変更できる。

タイム

スタートボタン
★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

すごーい 背番号もそのまま ゲームがやって来た！

スーパーリーグはプロ野球全12球団。ここに、その選手たちのデータを大公開するぞ！

スーパーリーグでは、従来の選手のデータ（走力、打率など）に加えて、野手の肩の強さ、守備力、投手の球質の重さ、といった新しい要素も入っているのだ。肩の強さは送球の速さ、守備力は補球能力（低いほどエラー発生率が高い）を示すぞ。

そのうえ、ウレシイことに最新のデータが入っているのだ（待たせてくれたかいがあったね）。新人選手のタイホー、テルシー、外人選手のジョー、アップ、またトレードされたナニオ、カトタも新天地でがんばっているぞ。

新しいことばかりではない。なんとホーナー、バーヌ、リーイも旧球団で4番にすわっている。チーム力の均衡化もあるかもしれないが、彼らは日本に馴染み深い人気選手。もっと長く活躍してほしいよね。

ただ納得のいかないところが一つある。GIANTSにはクロウ、ルー、ガリーと3人の外人選手が登録されていることだ。うーん、ここでもGIANTSの横暴さがまかり通るのか。

全12球団データ表

GIANTS

打撃戦ならおまかせあれ。パラ、クロウ、ルーは頼りになるぞ。

TEAM DATA

- ●打率——268
- ●本塁打——174
- ●防御率——3.09
- ●走力——C
- ●トータル——A

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	3	コマッタ	左左	283	13	B	B	B
2	6	スノフロ	右右	272	1	B	A	A
3	8	クロウ	左左	311	30	D	B	C
4	7	パラ	右右	302	34	B	B	B
5	9	ルー	右右	263	17	C	A	B
6	4	シノスカ	右左	335	2	A	C	C
7	5	ナタハカ	右右	300	11	B	B	B
8	2	ナマクラ	右右	263	13	B	A	D
控え		ヨチムラ	左左	310	21	D	D	B
〃		ミノタ	右右	281	12	A	A	B
〃		ナニオ	右右	280	11	B	A	B
〃		カウノ	右右	254	3	D	B	A
〃		オカサキ	右左	249	0	C	B	C
〃		カワーイ	右右	211	0	B	A	A
〃		カエムラ	右左	201	0	B	A	A
〃		フクロウ	右左	213	1	C	B	B
〃		マリダ	右右	231	5	B	C	D

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
マッキー	2.21	右	C	B	200－31	147	B
クワッタ	2.44	右	C	B	200－28	142	D
ガリー	3.29	右	C	A	200－29	140	A
ミスノ	3.31	右	C	C	200－32	139	D
カチョリ	2.53	右	B	A	80－32	137	B
サイト	3.22	右	C	B	80－19	142	D
マツハラ	3.51	左	A	C	80－21	138	D
コウタ	4.21	右	B	C	80－20	141	D

独特のフォーム〝ルー〟。お父さんマネしちゃダメよ。

DRACONS

優勝を狙うならこのチーム。オレ流大魔人ヘチアイは健在だ。

TEAM DATA

- ●打率——261
- ●本塁打——161
- ●防御率——3.20
- ●走力——B
- ●トータル——B

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	ヘコノ	右右	278	10	B	A	B
2	6	タチナミ	右左	251	4	A	A	A
3	7	ジョー	右右	286	21	B	B	B
4	3	ヘチアイ	右右	323	34	D	D	D
5	4	ウーヤン	右右	282	26	C	A	B
6	5	ニムオト	右右	297	11	B	B	B
7	9	カママタ	左左	288	12	C	C	B
8	2	ナカムラ	右右	253	8	B	A	C
控え		ニムアニ	右右	276	5	B	A	B
〃		タイホー	左左	278	13	C	B	C
〃		オット	左左	261	0	B	B	B
〃		フシオウ	右左	234	3	C	D	B
〃		マツサキ	右右	243	4	B	B	A
〃		ヤマタ	右右	232	2	B	B	A
〃		タタオカ	右右	234	5	D	B	B
〃		ホオイシ	右右	208	0	C	B	B
〃		サイトー	右右	198	3	D	A	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
コマス	2.96	右	C	A	200－30	145	A
オノノ	3.02	右	A	A	200－31	136	B
スキモト	3.54	左	A	B	200－29	135	D
コントウ	3.74	左	B	D	200－31	140	D
ゲンシ	1.95	右	A	B	80－19	144	A
ウエアラ	2.35	右	D	A	80－20	142	D
ヤモママ	3.83	左	C	C	80－22	136	D
ズツキ	4.21	右	B	A	80－18	132	D

やる気がないスウィング!? でも〝ヘチアイ〟は打つ！

●これで君もセガ人／セガ人というのは、昔からよくゲームの名前を略して呼ぶんだ。例えば「サンダーブレード」はサンブレ、「スペースハリアー」はスペハリというふうに。だから「スーパーリーグ」はスパリーというわけ。でも、「テトリス」や「おそ松くん」はナンていうのかなあ……。

SUPER LEAGUE

SALLOWS

あのホーナーが帰ってきた。打撃面では、油断ならない強者(つわもの)どもだ。

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	7	ワカマス	左左	316	12	D	D	B
2	8	クニヤマ	右左	283	2	B	A	A
3	0	ヒケヤマ	右右	253	28	B	A	B
4	5	ホーナ	右右	302	34	B	B	B
5	3	シロサワ	右右	301	31	D	C	D
6	9	スキウラ	左左	283	14	C	B	C
7	4	シフイ	右右	213	4	B	B	B
8	2	ハチヤ	右左	243	6	B	A	B
控え		ナカシマ	右右	201	12	C	A	B
〃		ハライ	右左	275	9	B	A	B
〃		ヤエカシ	右右	263	7	C	C	D
〃		スツミ	右右	241	4	B	A	B
〃		ミスタニ	右右	223	1	B	A	C
〃		ハシカミ	右右	143	0	B	A	A
〃		キカワ	右右	243	10	C	B	C
〃		タカーニ	左左	203	3	B	B	A
〃		サクライ	右右	205	0	B	B	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
オハナ	2.87	右	A	B	200－30	138	D
タキャノ	3.07	右	C	B	200－28	143	A
ナカホト	3.60	右	C	B	200－27	139	D
ヤノウ	4.31	左	B	C	200－32	137	D
ヒトウ	3.71	右	B	A	80－21	140	B
アラッキ	3.57	右	C	B	80－18	138	D
ミヤホト	4.21	右	C	B	80－22	131	D
マーイ	4.98	右	C	C	80－20	137	B

TEAM DATA

- ●打率――247
- ●本塁打――177
- ●防御率――3.79
- ●走力――C
- ●トータル――A

ゲッ、"ホーナ"復活。これならSチームも大丈夫だ。

CARVES

恐るべし左打ち軍団。右投手は要チェックだぞ。

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	ショウタ	右左	331	1	A	D	A
2	9	サマサキ	右左	301	4	A	A	A
3	6	タカハチ	右左	289	16	B	A	A
4	3	コバヤ	左左	286	24	B	C	D
5	5	ロートン	右右	292	31	B	A	B
6	7	ホサヤイ	左左	256	8	C	C	C
7	8	ナカシマ	左左	282	11	B	B	B
8	2	タツカワ	右右	272	8	A	B	C
控え		ニシタ	左左	274	7	C	B	C
〃		タカチロ	右右	235	5	B	B	B
〃		ノフラ	右左	235	5	A	A	A
〃		イシハシ	右右	231	3	C	B	C
〃		ヤマタ	右右	223	5	B	B	B
〃		ウエタ	右右	203	2	B	B	A
〃		ヒマイ	右右	201	0	B	B	A
〃		ハーラ	右左	209	2	A	B	B
〃		コー	右左	203	2	B	B	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
オフノ	2.04	左	B	B	200－38	140	A
ベッフ	3.34	右	A	A	200－31	136	D
カワクチ	2.95	左	B	C	200－27	138	B
ナカトミ	3.86	右	C	B	200－32	141	D
ツタ	2.48	右	B	B	80－19	143	B
カワハタ	2.84	右	C	C	80－20	138	D
キヨカワ	3.29	左	A	C	80－21	137	D
シラタキ	3.71	右	C	B	80－18	139	D

TEAM DATA

- ●打率――254
- ●本塁打――135
- ●防御率――3.06
- ●走力――A
- ●トータル――C

足も速いし、守備もうまい、職人"サマサキ"だ。

TIDERS

こだわり派のあなたに贈るこのチーム。バーヌもいるから安心だ。

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	ホウノ	右左	251	1	B	B	A
2	4	ワタ	右右	271	0	B	A	B
3	9	マッユミ	右右	291	23	B	A	A
4	3	バーヌ	右左	328	42	D	D	D
5	5	オカタ	右右	293	21	B	B	C
6	2	キト	右右	258	5	B	B	D
7	6	ヒラッタ	右右	264	3	A	A	B
8	7	ナカノウ	左左	241	0	B	B	A
控え		タオウ	左左	266	7	C	C	C
〃		カネモリ	右左	253	3	C	C	B
〃		サノウ	右右	241	4	C	C	C
〃		トマーリ	右右	231	4	B	B	B
〃		ヨチカワ	右左	213	2	A	A	A
〃		ホコタニ	右右	208	2	C	A	B
〃		ヤキ	右右	205	1	B	B	A
〃		シマタ	右右	199	2	B	A	B
〃		ヤマクチ	右右	198	1	C	A	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
ナカタ	3.98	左	B	D	200－28	139	D
ノタ	3.92	右	B	C	200－29	140	B
キーホ	2.95	右	B	B	200－31	139	A
イケタ	3.84	右	C	B	200－30	137	D
ナカニヒ	2.91	右	B	B	80－21	141	B
ヒトオ	3.98	右	B	B	80－19	135	D
ミコシハ	4.31	右	D	A	80－22	132	D
ホウヤマ	4.52	左	B	C	80－18	136	D

TEAM DATA

- ●打率――248
- ●本塁打――121
- ●防御率――3.80
- ●走力――B
- ●トータル――B

この方までいるスパリー。それでもここは弱いんだよね。

WHOELS

走って走って走りまくれば、勝利は目の前。機動力を活かすのだ！

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	6	タカハチ	右左	297	2	B	A	A
2	5	チョーチ	右右	278	5	B	A	B
3	4	タカキ	右左	319	5	B	B	A
4	9	ポンセ	右右	308	35	D	C	B
5	3	パチョ	右右	315	14	B	B	B
6	8	ヤチキ	右左	289	3	A	B	A
7	7	ヤマタキ	左左	263	2	B	B	B
8	2	ヒチカワ	右右	289	6	B	C	C
控え		タチロ	右右	275	18	D	C	D
〃		カタシラ	左左	283	9	C	C	C
〃		キャトウ	右左	282	1	B	B	A
〃		ハカナ	右右	278	3	D	B	B
〃		イワチタ	左左	251	0	B	B	B
〃		ガワノ	右右	241	0	B	A	A
〃		ムラホカ	右左	196	6	B	A	B
〃		イシハシ	右右	242	2	B	B	B
〃		ピノ	右右	233	4	B	B	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
エントウ	2.88	右	B	B	200－30	142	B
ハイトウ	3.84	右	B	A	200－27	135	D
ニッウラ	3.86	左	A	B	200－33	134	D
カケハハ	3.58	右	B	B	200－28	138	A
ナカーマ	2.74	右	C	A	80－20	148	A
マツモト	3.79	右	B	C	80－21	137	D
マーカワ	3.81	右	D	B	80－18	139	D
タイモン	4.23	右	D	C	80－20	135	D

TEAM DATA

- ●打率――273
- ●本塁打――115
- ●防御率――3.58
- ●走力――A
- ●トータル――C

このゲーム、フォークボールはないけどエントウは抑えます。

BUFFALS

つぶぞろいの打撃陣はマルだけど、押え投手が薄いかも……。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	オホイシ	右右	289	16	A	B	A
2	3	アラヒ	右左	302	9	C	C	B
3	7	ブライ	右左	310	31	B	B	B
4	DH	ドット	左左	309	20	B	B	C
5	5	カネフラ	右右	284	18	B	B	C
6	9	ススキ	右右	264	16	B	B	B
7	8	ムラカニ	右右	254	15	C	A	B
8	2	ヤマヒタ	右右	247	8	B	A	C
9	6	マキーシ	右右	220	0	B	A	A
控え		ハタ	右右	279	13	C	C	D
〃		アワクチ	右左	217	13	C	B	C
〃		クリハチ	左左	269	12	D	C	C
〃		ヨチダ	右右	233	5	B	A	A
〃		タニシン	右右	231	2	B	A	B
〃		サトフ	右右	208	0	B	A	A
〃		フルクホ	右右	216	5	B	A	B
〃		アタチ	右左	213	1	B	A	A

投手データ

名 前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
アハノ	2.54	左	A	B	200－28	143	A
オノウ	2.44	左	A	C	200－32	141	B
ヤマサキ	3.19	右	C	B	200－30	139	D
タヤヤナ	3.85	右	C	C	200－29	140	D
ヨシーイ	2.63	右	C	B	80－20	142	A
カドウ	3.23	右	C	B	80－19	138	D
ムラダ	3.76	左	B	C	80－21	134	D
ササーキ	4.15	右	D	B	80－18	136	D

TEAM DATA

- ●打率――256
- ●本塁打――184
- ●防御率――3.22
- ●走力――C
- ●トータル――A

若きエースのアハノ。優勝は彼の左腕にかかっているぞ。

LEOPONS

打者、投手ともバランスのとれた好チーム。キヨマーがそっくり。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	9	ピラノ	右左	301	7	A	A	A
2	7	アヘ	左左	281	9	C	C	C
3	8	アキハマ	右右	299	41	A	A	A
4	3	キヨマー	右右	283	31	B	B	C
5	5	イシケ	右右	288	26	B	B	A
6	DH	バーク	左左	282	38	D	C	C
7	2	イトウ	右右	281	11	B	B	B
8	6	タナヘ	右右	244	9	B	B	C
9	4	ツチ	右右	285	3	A	A	A
控え		オオクホ	右右	261	8	B	A	D
〃		トマチノ	右右	273	7	B	B	A
〃		キタフラ	右右	267	6	A	A	A
〃		コマサキ	左左	273	0	B	B	B
〃		ニシホカ	右右	259	4	B	A	B
〃		タチハナ	左左	241	4	B	B	B
〃		セイゲ	右右	237	0	C	B	B
〃		シロハシ	右右	233	2	B	B	B

投手データ

名 前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ワタナヘ	2.89	右	C	A	200－31	147	A
クトウ	3.85	左	A	C	200－28	140	B
モリアマ	4.02	右	C	B	200－29	140	D
マツスマ	4.01	右	B	B	200－30	134	D
カクッ	2.45	右	B	B	80－21	145	A
オタ	3.69	左	B	D	80－18	133	D
ヨコッタ	3.74	右	C	A	80－20	142	D
ヤマーネ	4.21	右	B	C	80－22	135	D

TEAM DATA

- ●打率――270
- ●本塁打――206
- ●防御率――3.61
- ●走力――A
- ●トータル――A

実力No.1チームを支えるキヨマー。人気も1番なのだ。

BRIVES

カトタが入って戦力倍増。クリンナップの破壊力はメガトン級だ。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	フクーラ	右右	320	7	B	B	A
2	6	ユミホカ	右右	268	3	A	A	B
3	3	フーマー	右右	303	31	C	D	D
4	DH	カトタ	左左	313	44	D	B	D
5	5	マツナカ	右左	323	16	B	A	A
6	7	イシミエ	右右	305	21	C	B	C
7	9	フシイ	右左	277	13	B	B	B
8	2	フシタ	右右	258	8	B	A	C
9	8	クマーノ	右左	253	8	B	B	B
控え		ヤマホリ	右右	277	0	A	A	B
〃		ミナミム	右左	269	1	B	A	A
〃		ムラカヒ	右左	239	3	B	B	B
〃		モトニヒ	右右	233	3	B	B	B
〃		フクハナ	右右	214	1	B	B	A
〃		ヤマコツ	右右	227	3	B	B	B
〃		ナカシマ	右右	208	2	B	B	B
〃		シハハラ	左左	203	2	B	D	A

投手データ

名 前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
サトフ	3.52	右	A	A	200－31	141	B
ヤマホキ	4.51	右	B	B	200－28	139	A
ホシーノ	3.38	左	A	C	200－29	138	D
フルミソ	4.22	左	B	D	200－30	136	D
ヤマフチ	2.68	右	C	B	80－20	139	B
キヨハラ	3.53	左	C	C	80－18	139	D
イマヒ	3.98	右	A	B	80－22	135	D
モッリ	4.51	左	B	B	80－21	132	D

TEAM DATA

- ●打率――264
- ●本塁打――106
- ●防御率――3.79
- ●走力――B
- ●トータル――C

豪快なスウィング、カトタはまだまだ若いぞ。

FIGERS

投手陣は安定しているから、あとはどう細かく点を取るかだね。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	シマタ	左左	273	3	A	B	A
2	9	イカラシ	右右	246	3	B	B	B
3	DH	イースラ	右左	301	19	D	B	C
4	7	ブリュ	右右	310	31	B	B	C
5	3	オホシマ	右右	274	11	D	D	D
6	6	タナッカ	右右	279	16	D	A	B
7	2	タフラ	右右	252	6	B	A	B
8	5	フルヒャ	右右	251	11	B	A	B
9	4	オカワ	右左	254	2	B	B	A
控え		フタフラ	右右	264	5	C	C	D
〃		テルシー	右右	247	15	C	B	C
〃		サットウ	右右	234	0	B	B	B
〃		シロセ	右右	225	2	A	A	A
〃		シアイ	右左	208	5	A	A	A
〃		ハヤカア	左左	223	5	B	B	B
〃		シマータ	右右	215	0	B	B	B
〃		オッキ	右左	183	2	B	B	B

投手データ

名 前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ニシサキ	2.50	右	B	A	200－38	145	A
マツフラ	2.76	右	B	B	200－30	140	B
ツノー	2.82	右	B	C	200－32	138	D
サトーウ	3.15	右	C	C	200－30	135	D
コノウ	2.38	左	A	C	80－19	138	B
シハタ	3.03	右	B	B	80－22	139	D
カワワラ	4.18	右	B	B	80－21	134	D
カナサク	4.20	右	C	B	80－18	135	D

TEAM DATA

- ●打率――249
- ●本塁打――136
- ●防御率――3.12
- ●走力――C
- ●トータル――B

守りの要ニシサキ。でもちょっと特徴がない。

SUPER LEAGUE

ORYONS

貧弱打線は、キミのウデでカバーしよう。投手陣はナカナカのもの。

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	ニヒムラ	右左	283	3	B	B	A
2	6	ミスカミ	右右	261	4	A	A	B
3	8	タカサワ	右右	328	13	B	B	B
4	DH	リーイ	右左	312	32	D	B	D
5	3	アイコフ	左左	295	15	B	B	B
6	9	フルカハ	右右	264	14	D	B	B
7	7	ヨコッタ	右左	291	4	B	B	A
8	2	ハカマタ	右右	256	5	B	B	D
9	5	サートウ	右右	251	7	B	B	B
控え		オカヘ	左左	267	10	B	B	B
〃		サイート	右右	247	8	C	B	C
〃		カミカハ	右左	229	0	B	C	B
〃		マルハマ	右左	242	3	C	B	A
〃		モリダ	右左	241	1	B	A	A
〃		ヤマヒタ	右左	232	1	A	A	A
〃		イトーオ	右右	235	4	B	A	B
〃		タカアシ	右左	227	6	A	B	A

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
ムラータ	3.81	右	B	B	200－28	140	A
ソウツ	3.98	右	B	A	200－31	142	B
オカワ	3.78	右	B	B	200－32	141	D
ソノカハ	4.12	左	A	C	200－30	138	D
ウシシマ	2.73	右	C	A	80－21	139	A
セキツ	3.75	右	B	B	80－18	136	D
イトフ	3.89	左	B	D	80－17	135	D
イラフ	4.78	右	C	B	80－20	143	D

TEAM DATA

- ●打率——262
- ●本塁打——130
- ●防御率——3.86
- ●走力——A
- ●トータル——B

リリーフエースなら、この人ウシシマだ。

HAWKAS

打撃面では、そう問題はないが、投手陣がイマイチなのだ。

打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	ササーキ	左左	295	14	A	A	A
2	6	ユガミ	右右	281	9	B	A	A
3	4	バナサ	右左	315	21	A	A	B
4	DH	アップ	左左	289	35	A	C	B
5	7	ヤマホト	左左	301	21	B	A	C
6	9	キシカハ	右右	283	5	C	B	B
7	3	カウノ	右右	286	6	B	C	B
8	2	ヨシタ	右右	259	7	B	B	B
9	5	フチモト	右右	261	5	B	B	B
控え		ハタヤマ	右右	223	9	D	A	C
〃		ワカーイ	右左	276	5	D	C	A
〃		ヤマフラ	右右	267	3	A	C	C
〃		カカワ	右右	234	8	D	D	D
〃		タカヤナ	右右	233	7	C	B	C
〃		ミキタ	右左	255	0	A	A	A
〃		モリハキ	右右	231	1	B	B	A
〃		オカワ	右右	219	3	B	C	B

投手データ

名前	防御率	投	シュート	カーブ	スタミナ	スピード(km/h)	球質
ヤマカス	3.75	右	B	A	200－31	137	B
ヤマタカ	3.83	右	A	B	200－28	138	D
フシモト	3.41	右	B	B	200－29	141	A
カトッウ	3.21	右	B	B	200－30	142	D
イノフエ	2.83	右	C	B	80－20	139	B
ヤーノ	3.89	右	C	B	80－19	137	D
ヨチダ	4.28	左	B	D	80－18	138	D
ニヒカワ	4.31	右	B	D	80－21	134	D

TEAM DATA

- ●打率——265
- ●本塁打——188
- ●防御率——3.69
- ●走力——B
- ●トータル——C

ベテラン、ヤマカス。まだまだ彼にはがんばってもらいたい。

オーダーは慎重にかつ大胆に選ぼう

本日の試合のオーダーを決めないと、ゲームは始まらない。

何も変えずそのままスタートさせるのも、自分の趣味で勝手に選ぶのも、自由自在だ。ただ変更した後の守備位置や、先発投手のスタミナの残り具合いには、気を配るようにしよう。

C・リーグ
ペナントレース第 1戦
GAINTS 対 WHOELS
DRACONS 対 SALLOWS
CARVES 対 TIDERS

ペナントレース開始。ぜひその前に……。

本日はこれにてプレイボール。果たして勝てるでしょうか？

本日のオーダーを決めよう。よく考えて考えて。

スパリー基礎講座

OFFENSE

バットに当てれば いいってモンじゃない

スーパーリーグのバッティングは3D画面。ファミスタに慣れてしまった全国のゲーム球児諸君には、はっきりいって酷なはず。

まずバットにうまくボールを当てるまで、最低3打席は空振りを繰り返すだろう。まっ、ガンバってくれ。

運か実力か、バットに当てたとしても、安心はできない。タイミングや、ミートしたところが悪ければ、その打球はボコという音とともにボテボテの内野ゴロか凡フライ止まり。ああ、無情。

カキーンと気持ちのよい音がするまで、ひたすら練習あるのみだ。

このリアルなスウィングがスパリーの凄さ。それだけに、ヒッティングにはちょっとコツがいるのだ。

写真でみる バッティングテクニック

ここに、バッティングの連続写真を載せてみた。それにしても細かいアニメーションの数々。セガは、そのうちメガドライブでオリジナルアニメでも作るつもりなのだろうか。

タイミングが合わないと、これこのとおり凡フライ。

野球の花形は、なんといってもホームラン。

モデルは カズシゲ！

1

カズシゲだってジャストミートすればホームラン。

2

打つタイミングは十字キーでうまく合わせる。下手なところに当てるとフライが上がって、せっかくの作戦がパー。

3

バッティングの基本は、タイミングだ。

4

うまくミートすれば、打球は一直線。この後ふかん画面に変わる。

SUPER LEAGUE

バントを使いこなせ

足の速い選手を活かす方法にバントがある。チョンときわどいところに転がしておいて、1塁ベースに駆け込む。せこい手段かもしれないけど、勝てば官軍。成功すればいいのだ。

▼バントはAボタン。初めのうちはタイミングが取りにくいので練習しよう。

▶バントの構えから、バスターもできるのだ。

リードのしすぎはケガのもと

ランナーは盗塁の前にリードを取れるが、しすぎると牽制球(けんせいきゅう)で刺されてしまう。足の速いランナーならいざしらず、鈍速選手をリードさせるとまず助からない。どうしても盗塁させたい時は、タイムをして代走を出そう。

リードも、細かくアニメーションするぞ。

DIFENSE

スタミナには気を配ろう

投手のスタミナは、STというパラメータで表される。基本値は先発型で200、リリーフ型で80、1球投げるごとに1～3ずつ減っていき、ある程度まで減ると、選手の性能が落ちてしまうのだ。減ったスタミナは、1日で19～32（選手によって異なる）ずつ回復するので、うまいローテーションを自分で考えよう。

変化球は横だけ縦はないぞ

投げられる変化球は、大ざっぱにいってシュートとカーブの2種類。フォークボールは残念ながらないのだ。

投球はバッターの直前まで変化できるから、この2つの組み合わせでも十分打ち取ることは可能だ。投手によっては、魔送球（古い！）のような球も投げられるのだ。

▶投手が疲れてきたら、もう役立たず。すみやかに控えの投手と交代するべし。

▲右下のウィンドに注目！ 投手の疲れが数値でわかる。

サイドスロー、アンダースローは秘密兵器だ！

GAINTSのカチョリ、TIDERSのミコシハなど、変則フォームの投手は、打つタイミングが難しい。

切り札として、最後までとっておくのが望ましいぞ。

華麗なフォームを見よ

カチョリ(GAINTS)

1 →

2 →

3 →

4

ミコシハ(TIDERS)

1 →

2 →

3 →

4

デッドボール

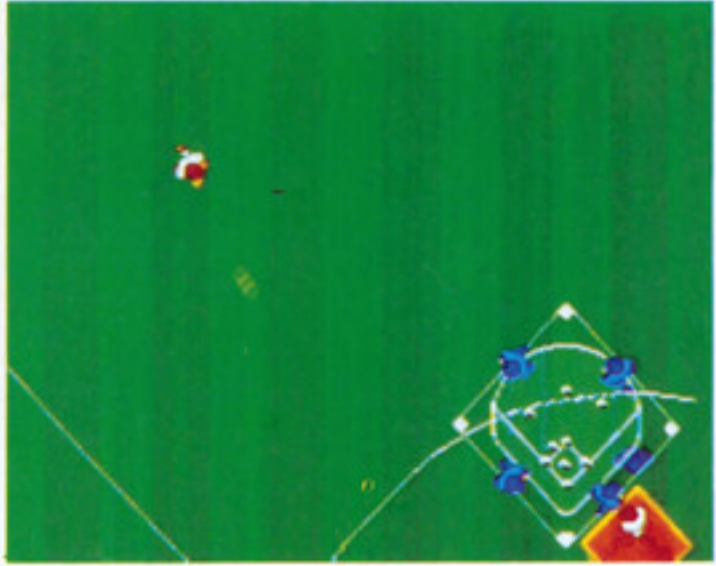
変化球の得意な投手は、慎重に扱わないと、ほれ悲惨。

交代!!

誰を交代するかを決めてから、控え投手のリストへ。

耳を澄ませ！目を見張れ！

俯瞰画面の守備は、これまたファミスタに慣れてしまった人にとっては、悩みのタネ。でも安心してくれ。

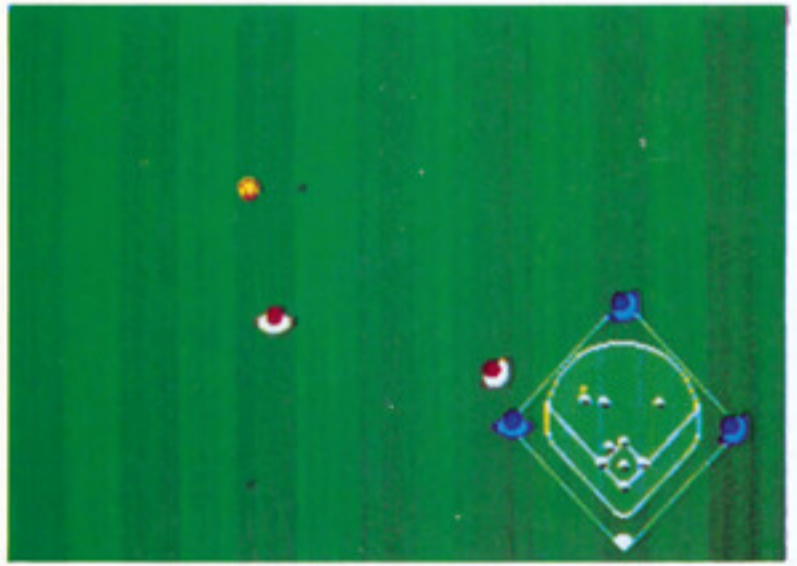
まず、打球をボイスで指示してくれるから、その野手をコントロール、あとは反射神経がモノをいう。フライが上がれば、右下の縮小球場にマーカーで落下地点が指示されるので、そこに向かえばオーケーなのだ。

写真の場合、〝レフトーッ〟。

野手の守備力に注目せよ

DEFというパラメーターは野手の守備力、その左のパラメーターは肩のよさを表す。セカンドとショートは、なるべく〝A〟の選手が望ましいのだ。

外野はヒローイ。

エラーもあるよ

強烈なゴロは、捕球しずらく、トンネルやファンブルを引き起こすのだ。スリリングだね。

ショートがエラー。でも外野が自動的にカバーに入ってくれる。

風とシフト

スーパーリーグは野外球場なので、上空は風が〝ピューピュー〟吹いている。そのため、フライが上がれば流されてしまい、捕球がおぼつかないことも、しばしばだ。

そこで、シフト（野手移動）を活用しよう。風向きは、スコアボートをみればわかるはず。シフトを敷けば、当然2D時の野手の位置も変わる。下手にいじくって、自分の首を絞めないようにね。

風向きは、バックスクリーンの旗を見ればわかる。

シフト1

シフト2

シフト3

シフト4

さあ実戦！

基本はしっかり板についた！さあ実戦だ！
どこからでもかかってこい！

実戦1

さあ、ペナントレース開幕、優勝目指してガンバルぞ！

実戦2

よし、先取点を取ったぞ。この調子でそれゆけ！

実戦3

あっ、同点に追いつかれてしまうぞ。

実戦4

げっ、逆転されてしまった。しかしまだチャンスはある。

実戦5

ゆけーっ、代打ヨチムラ、逆転の1打だ！

実戦6

——おつかれさまでした。

実戦7

試合後のうるおいのひととき。

実戦8

初戦は逃したが、まだまだ先は長い。さあ明日はガンバロウ。

モードの設定

タイトル画面で、A、Bボタンを押すと、「DIRECTION」画面になる。ここでパットのA、B、Cボタンの使い方を決める。通常は写真③と同じにしておけばよいだろう。

写真①はゲーム選択画面。ゲーム内容については、後述してあるので、そこを読んで選んでくれ。当然、2プレイを選ぶときは、パットも2つ必要になるよ。

次に選ぶのが（写真②）、レベル、あらかじめ最初に積んであるブロックの高さ、次のブロックが見えるかどうか、そしてアイテムブロックを使うかどうか、だ。このなかでおもしろいのが、2番目の選択モード。いきなり高さ13でスリリングなゲームを楽しんでみるのもおもしろい。

テトリス

セガ／発売日未定／価格未定／2M／©ACADEMY SOFTIL ORG 1987 TENGNE 1988

テトリス上陸!?

ウワサの『テトリス』が、ついにメガドライブに移植された。すでにほとんどの国産パソコンをはじめ、ファミコンでも発売になっている。それほど派手な画面でもなし、なぜそんなに人気があるのだろうか。

そんな疑問をもっている人もいるだろうが、このゲームに理屈はいらない。一度遊んでみればこのらえるハズだ。百聞は一見に如かず。とりあえずやってみることにしてはいかがだろうか。

ルールは簡単

遊び方はとってもイージー。上から落ちてくる7種類のブロックをきれいに隙間がないように並べれば、その列は消えてしまい、代わりに得点が加算される。ただし、プレイヤーのできることといったら、ブロックの移動と回転だけ。つまりここがパズル的要素になっているのだ。

ブロックがうまく並ばずに、1番上まで達してしまったときがゲームオーバーだ。そして、ある程度ラインを消すと、背景のグラフィックが変わっていくというオマケつき。たったこれだけのルールなので、だれでも遊べてとっつきやすいのだ。

ブロックは7種類。テトリスを作るときは、1番長いブロックを使うしかないのだ。わりと使い勝手があるのが、⑤番のブロック。こいつの使い方を憶えておくとけっこう便利。

クリアの次はハイスコアを狙え

まず初心者は1ラインでもいいから、積み上がったブロックを早く少なくすることだ。そして、だんだん余裕がでてきたら、ハイスコアを狙ってみよう。後で説明するアイテムブロックの使い方も1つあるが、ここは基本的に1ラインから2ライン、3ライン、4ライン〝テトリス〟を狙ってみよう。なんといってもラインが増えるごとに、点数の大きさが格段に違っ

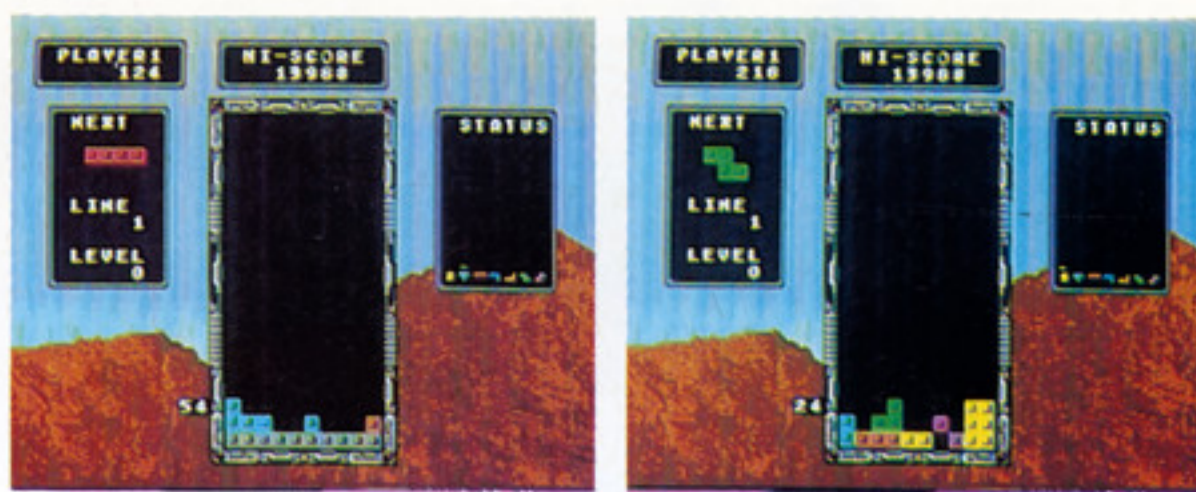
まずは1ラインクリア(シングル)から。得点は22点だ。

次は2ラインクリア(ダブル)。得点は57点。

その次は3ラインクリア(トリプル)。得点は128点。

いよいよ4ラインクリア、テトリスだ！得点も307点。これは大きいね。

★諸事情によりテトリスは発売が延期になりました。4月25日現在、発売日はまだ未定です。

自然に落ちるがままだと、得点のほうも24点。ところが……。

落とすポイントを決めて、自ら落とすと、得点のほうも54点にアップ。でも気をつけて落としてくれ。

てくるからね（写真の点数を見てくれ）。この差は大きいね。

また、ブロックの落とす位置がわかったら早く落としたほうが得点が高くなるのだ。じっと落ちるのを待っているより、ドーンと落としてみよう。これはラインを作るときも同じだからね。ただし、間違えると、とりかえしのつかないこともあるから気を付けてくれ。

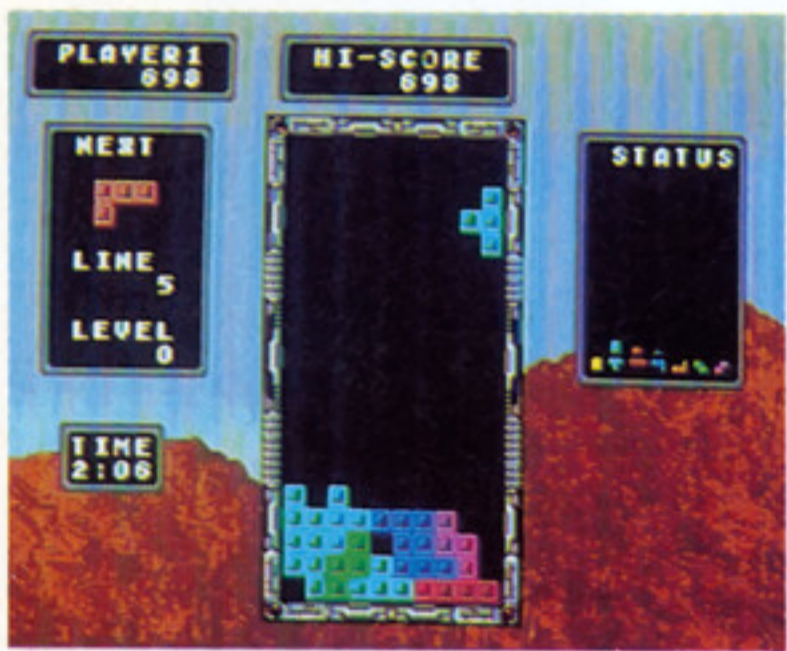
さて、メガドラ版テトリスは？

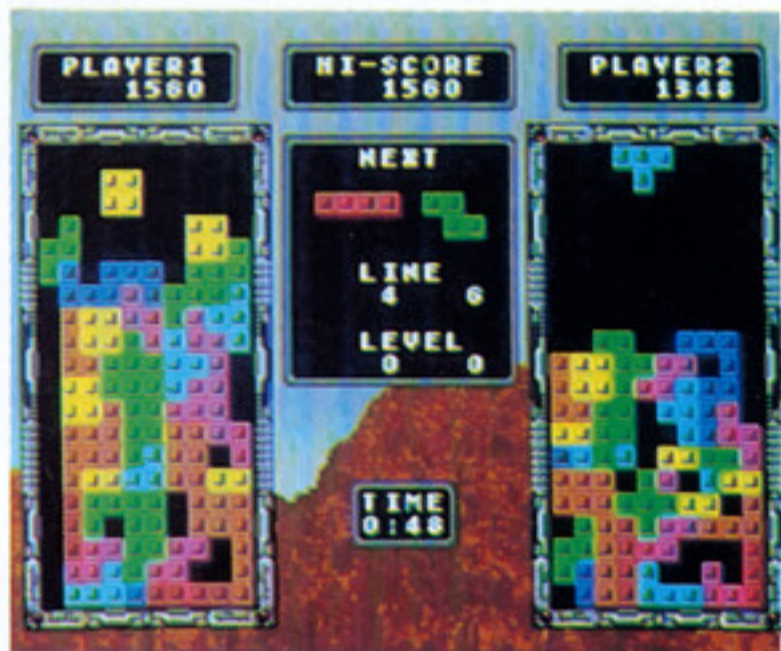
もともとソ連で生まれたこのゲーム。日本だけでなく、アメリカやヨーロッパのいろいろなパソコン上で動いていたんだから、機種別に内容が少しずつ違っているのは当然。

しかし、今回のメガドライブ版は一番新しいだけあって、さまざまな工夫がなされている。その新しい点をひとつひとつ、詳しく説明していこう。

☆タイムトライアルモード

まさに字のとおり。一定時間内に、できるだけたくさんの点数を獲得するのが目的だ。

メガドライブ版はブロックを速く落とせば、それだけ高得点になる。つまり素早い判断力をもってすれば、どんどんポイントが上がるわけだ。あとはなるべくたくさんのブロックを同時に消すようにする。この2点を考慮してプレイすればハイスコアは君のもの。

タイムトライアルモード、1人プレイ。時間制限は3分間に設定されている。

2人プレイのタイムトライアルモードもある。

たくさんのブロックを1度にクリアしようとすると、どうしても長いブロックを待つという状態になってしまうが、このブロックがなかなか出ないときは、あきらめることも大切だ。

☆2人同時プレイ可能

ゲーセン版と同じように、2人同時に遊ぶことが可能だ。フィールドを2分割し、それぞれのブロックを操作する。出現するブロックの順番は同じなので、条件は2人ともまったく同じ。

負けても文句を言うんじゃないぞ。平等なんだから。

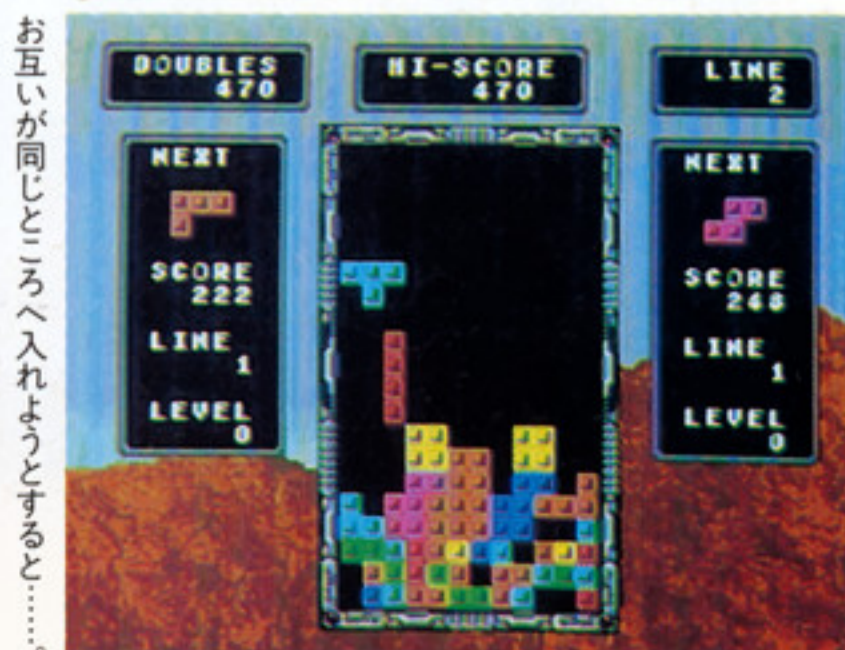
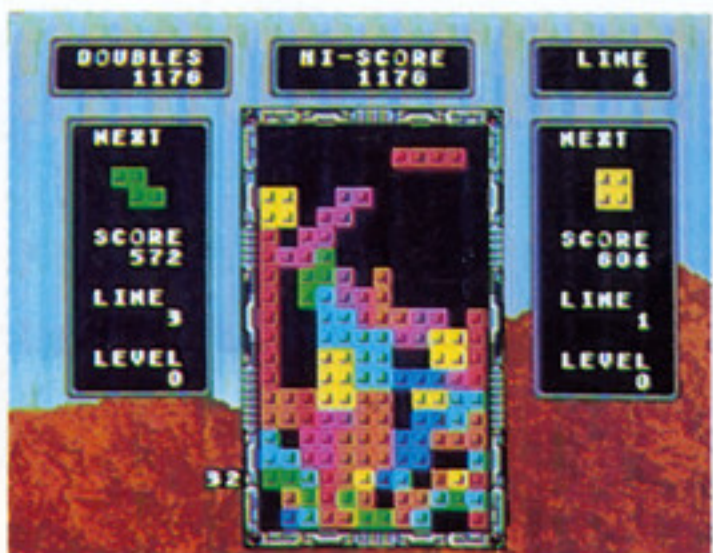
出てくるブロックは同じ。2人の差がよくわかる。

右側はわずか10ラインクリアでゲームオーバー。

☆ダブルスモード

2人同時プレイなのだが、フィールドを2分割するのではなく、同一のフィールド上で2人分のブロックが登場するという、バトルロイヤルなモード。

ラインをクリアした場合、クリアした人に得点が加算される。アイテムブロックを使った場合も同じだ。

2人で協力すれば展開がラクになることは火を見るより明らかなのだが、どうしてもお互いにジャマしてしまう。普段はいいヤツでも、このモードで遊ぶと人が変わってしまうかも。それがこのモードでの正しい遊びかたなのかも？

お互いが同じところへ入れようとすると……。

もう収拾がつかない。2人とも終わりだね。

☆NEXT表示

画面の左上に、次に登場するブロックが表示されているが、写真のようにこの表示を消すことができるのだ。表示アリの場合は、実質1手先を見られるわけだから、そのぶん多くのことを、同じ時間で考えなければならない。

表示ナシにすれば、まさにブロ

ック命。とにかく画面に出ているブロックを落としてみないことには、次のブロックがわからないわけだから、けっこうスリリングなプレイができるのだ。一度お試しあれ。

アイテムブロック

さまざまな効力を発揮する、アイテムブロックというものが出現する。ときどきブロックが光っているときがあるが、それがアイテムブロックだ。

このブロックを使ってライン消してみよう。いつもとは違ったことが起こるハズだ。このアイテムブロックの効力は、じつはブロックの形によって違っているのである。

もっともアイテムブロックを使ってクリアするだけでも難しいのに、ブロックの種類によって攻め方を変えることは至難の技。無理をしないほうが身のためだ。

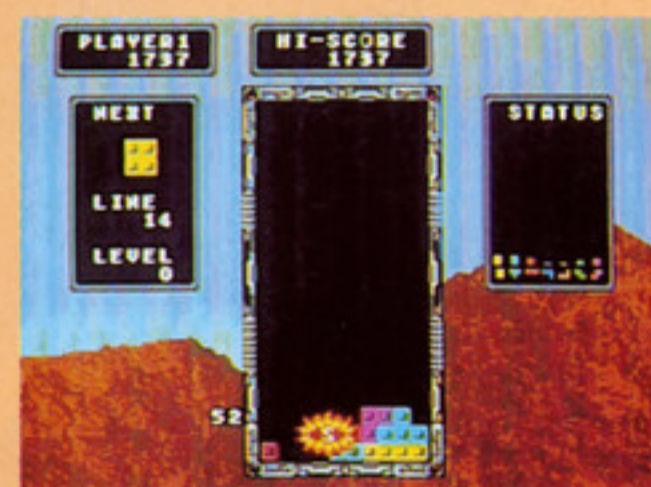
アイテムブロックの効果は、必ずしもプレイヤーにとって有利なこととは限らない。すくなくとも不利になるブロックだけは覚えておいたほうがよい。

それではアイテムブロックを種類別に紹介しよう。全部で7種類あり、形が違うのはもちろん、それぞれ色も違う。色を見ただけで効果がわかるようになりたい。

★DOUBLE(ダブル)

そのブロックを使うと、加算される得点が2倍になる。エキストラ同様、タイムトライアルモードでは非常に有効だ。その他のモードでもそれなりにありがたいブロックだ。

★SLOW(スロー)

ブロックの落下スピードが遅くなり、展開がラクになる。レベルが高くなると、信じられないくらい落下速度が速くなるが、このアイテムブロックでひとまず安心ってわけだ。同時にレベルも下がる。

★BOM(ボム)

ラインをクリアすれば消えてなくなるのだが、クリアできなかった場合は、その場に残ってしまう。しばらく点滅しながら残っているが、ラインをクリアするか、一定時間待てば消滅するのでご安心を。

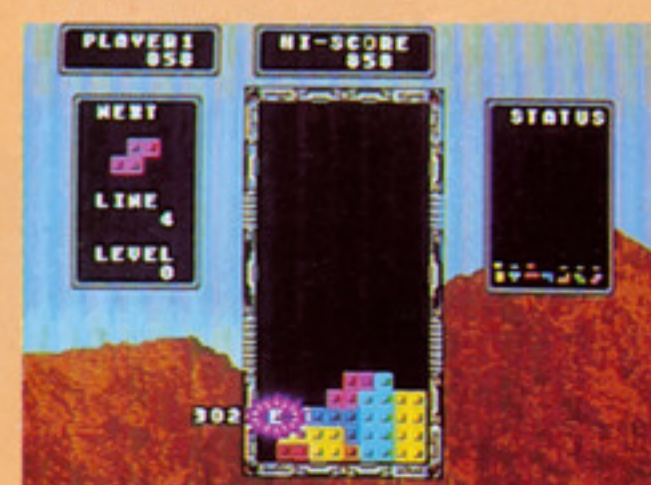
★FAST(ファースト)

スローとは逆に、ブロックの落下速度が上がってしまうという、とても迷惑なブロック。同時にレベルも上がってしまう。初心者は取らないでゲームをすすめたほうがよい。

★CLEAR(クリアー)

もっともありがたいアイテム。このブロックが入ったラインは、たとえ隙間があっても、強制的にクリアされる。つまり1ラインそろえれば2、3ラインいっぺんにクリアされるのだ。なんとしてでも使いたいブロックなのだ。

★EXTRA(エキストラ)

ボーナスポイントとして、200点が加算される。タイムトライアルモードのときなどは、かなりのポイントアップにつながるわけだ。このゲームでの200点はけっこう大きい。

★MYSTERY(ミステリー)

このブロックは、6種類の効果から、ランダムに選ばれた1種類の効果を発揮する。こればかりは運なので、神様にでも祈りながらラインをクリアしてみるしかないだろう。

TETRIS

テクニック

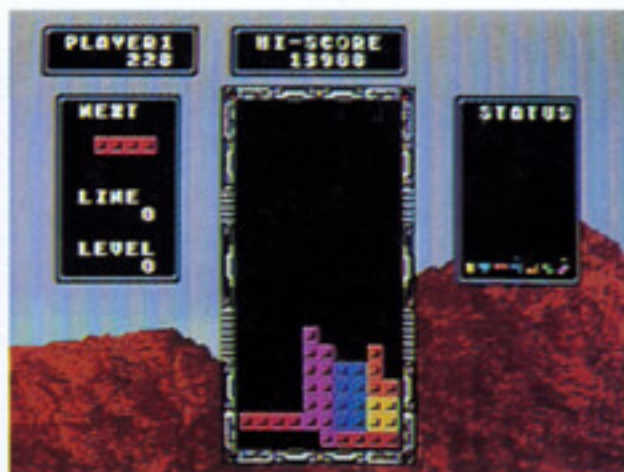
『テトリス』は奥が深い。やればやるほどのめりこむ。そして新しい発見があるのだ。

今回は特別に『テトリス』のテクニックをふたつだけ紹介しよう。これさえ覚えておけば、イザというときに、必ず役に立つハズだぞ。あとは君自身でもっともっとたくさんのテクニックを考え出し、さらなるハイスコアを目指してくれ！

その一

ゲーム中、一番イヤなのが中途半端に残った隙間だ。無視してどんどん進めるのも手だが、埋まらないんじゃないかと思う隙間でも、こんな場合はなんとかなるものだ。

ブロックが下に落ちたか落ちないかぐらいのタイミングで、ブロックを横に移動させれば、ハイ！このとおり。かんたんでしょ？

この長いブロックをうまく下に組み入れたい。

ゆっくりゆっくり落として……。下に着いた瞬間、すばやく右方向を押してみる。

するとうまく入った。これで次の展開が楽になったね。下のその２も要領は同じ。じっくり見てくれ。

その二

これの応用で、スペースが狭くてブロックが入らない場合、ブロックが下に着く寸前に回転させる。するとあら不思議。隙間もちゃんとふさがって、めでたくラインクリアとなるぞ。

メガドライブ版は回転方向の設定を自由に出来るうえ、右回転、左回転を別のボタンにわりふれることができる。Aボタンは右回転、Bボタンは左回転といったことも可能なわけだ。おかげでこのような「回転技」もたくさんできるということだ。

ステージ紹介

スーパー大戦略

セガ／4月29日発売／4Mバックアップカートリッジ／6,800円／©システムソフト

ど迫力で迫るリアルな戦闘シーン、30数種類に及ぶマップ、メガドライブならではの戦術級シミュレーションゲームがやってきた！

原作は大戦略II

パソコン版で大人気のシミュレーションゲーム「大戦略」シリーズ（発売元システムソフト）。シリーズということは、たくさんの「大戦略」があるわけだが、今回メガドライブで発売になるのは、98版「大戦略II」からの移植版である。

このゲームは、かなり複雑な内容で、しかも難しいという、上級者向けのものだ。ちょっとシミュレーション初心者にはわかりずらいかもしれないが、その複雑さはそれだけ完璧にできているという証拠でもある。やってみれば納得のおもしろさなのだ。

ゲームのルールは

操作方法は、リアルタイムで操作するのではなく、将棋のようにプレイヤーが順番に操作していく。基本的な操作には、生産、移動、戦闘の3種類がある。勝利を収めるためには、この操作の繰り返しによって、敵のユニット（駒）を全滅させ、そして敵の首都を占領しなくてはならない。

もちろん実際には、もっとたくさんのコマンドや操作がある。しかも将棋とは違い、敵は必ずしも1人（1か国）とは限らない。最大4か国が対戦することもある。

しかし人数が増えれば、それだけ戦略的な要素が増し、さらに楽しくなるので、できるなら多人数プレイをオススメする。言うまでもなく、難しさもそれだけアップするので、それなりの覚悟が必要だ。

この場合、青のユーザーVS赤のコンピュータ。

おもなコマンドの説明

MAPをロード（LOAD）して、モード設定をすませたら、いよいよ戦闘開始。

でも、ちょっと待った。ただでさえ難しいこのゲームに、なんの予備知識もなしに挑戦するというのは、どう考えても無謀すぎる。少なくともコマンドくらいは覚えてからにしよう。

というわけで、主なコマンドの使い方を説明しよう。

移動

自軍のユニットを、そのユニットの移動力内で移動する。移動したいユニットにカーソルを合わせて移動を選ぶと、移動可能な範囲以外のヘックス（6角形のマス）が、モノクロになるので、目的地点にカーソルを合わせてボタンを押す。ただし、他のユニットを同一ヘックスに移動させることはできない。

また地形によって、消費する移動力が違うことを、頭に入れておくこと。ちなみに移動すると、燃料を消費することも忘れてはならない。

左側の行動コマンドは、ユニットに行動させるときに使う。右側の囲みは、そのユニットの基本性能表だ。

ヘックスの色によって、地形や建物の種類を表している。

戦闘

戦闘には2種類ある。

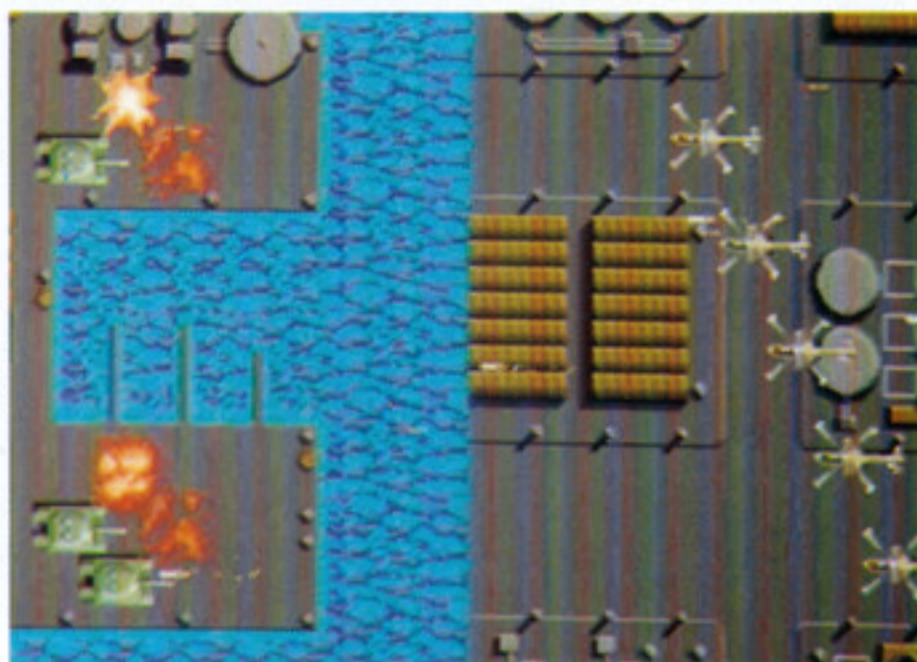
目標と隣接している場合は「直接攻撃」、離れている場合は「間接攻撃」という。

このどちらかのコマンドを選んで使用する武器を決めれば、メガドライブ版ならではのアニメーション画面で、迫力の戦闘シーンが展開する。

攻撃比率表。経験値は、戦闘に生き残るごとに、また敵ユニットを撃破するごとに上がっていく。いよいよ戦闘開始！

見てのとおり。F－16Cの圧倒的勝利。戦闘シーンは、メガドライブならではのグラフィックで、リアルなアニメが見られる。

間接攻撃の場合は、必ず目標に命中するとは限らず、はずれることもある。その弾は、目標に隣接する6ヘックスのどこかに着弾したことになるが、もし着弾地点に味方がいたら、それこそ大変。自分で自分の首を絞めることになる。

なお味方に攻撃を加えてしまったときも、わざわざアニメーションしてくれる。

こちらは海をはさんでの戦闘シーンだ。音のほうも本物の戦争さながらなのだ。

生産

ユニットを生産する。

現在の所持軍資金内、さらに工業力内でユニットの生産を行う。軍資金は自軍の建物の数によって、工業力は工場の数や状態によって変化する。

生産できる場所は、地上ユニットの場合、首都、首都に隣接した6ヘックス、首都から5ヘックスの範囲内にある自国の工場と都市。航空ユニットの場合、首都から5ヘックスの範囲内にある自国の空港。艦船ユニットの場合、首都から5ヘックスの範囲内にある自国の港。生産したユニットは、次のターンから活躍できる。

兵器生産表。予算軍事費、工業力、生産できるユニット数が上に表示されている。

占領

歩兵と戦闘工兵は、都市などの建物を占領し、自軍のものにできる。ただし建物には耐久度があり、その値が0に下がってからでないと、自軍のものにはならない。建物の耐久度を下げることができるのは歩兵なので、それを利用する。

占領直後、耐久度は20にセットされる。なお占領できる建物は、首都、都市、工場、空港、港の5種類である。

補給

戦闘や移動をすると、燃料や弾丸がなくなっていくが、これらを補給することができる。艦船ユニットの場合は同時に修理もできる。

補給を受けられる場所は、地上ユニットの場合、首都、都市、補給車の隣のヘックス。航空ユニットの場合は補給機の隣のヘックス。当然、補給にもお金がかかるが、微々たるものなので、気にする必要はないだろう。

武装

一部のユニット（主に航空機）は、搭載する武器を選択することができる。戦局に応じて、爆弾をたくさん搭載したり、ミサイルを搭載したり、といったことができるのだ。

武装を変更するためには、変更したいユニットが、そのユニットの補給可能な地点にいる時のみ可能だ。変更と同時に、補給も自動的にされる。

合流・分散

同種のユニットなら、ふたつのユニットを合流させてひとつにすることができる。逆にひとつのユニットをふたつのユニットに分散することもできる。

合流した場合、弾丸や燃料等の

ユニットの生産や、状況を見るときに使う全体命令コマンド。右上にあるのがフルマップだ。

数値は平均化され、分散した場合は、もとのユニットと同じ数値になる。

以上が主に使用するコマンドだ。これらのコマンドは、プレイするにあたって最低限覚えておかなければならないものだ。そのほかにも、覚えておくと楽にゲームが進められるコマンドを、いくつか紹介しよう。

全補給

ユニットの数が増えてくる中盤以降、いちいち補給しなくてはならないのが、ちょっとメンドくさくなってくる。このコマンドを使うと、そのとき補給可能な位置にいるユニットすべてに対して、自動的に補給が行われる。

MAPがとても広い時などに、重宝するコマンドだ。ターンの初めに必ず使おう。

行軍

このコマンドも、MAPが広くなりすぎた時の欠点を補うためのものだ。

たとえば、自軍が有利な戦場において、まだ占領していない都市などがあるとする。敵が絶対にこないとわかっていても、やはりいちいち移動コマンドを使うのはメンドくさい。そこで、この行軍コマンド。歩兵などに移動目標地点を設定しておくと、後は全移動コマンドで、その地点へ最短ルートで進んでくれる。

ただし敵が攻めてこないような場所以外で、このコマンドを使うと、戦闘シーンに入ってしまうので、情況を把握してから使用すること。

部隊表

1か国で生産できるユニットの数は、最大で64個。しかし、さすがにそれだけたくさんのユニットの所在位置を覚えていることはできない。

部隊表。ユニットの状態を見るだけでなく、目的のユニットを表から探し出せる。

そこで活躍するのが、この部隊表だ。これは自軍の全ユニットの位置や状態などを表にしたもので、生産された順に番号がふってある。もし、1番の部隊の位置にカーソルをもっていきたい場合、表中の1番にカーソルを合わせてAボタンを押せばよい。

増えすぎたユニットを管理するためのコマンドなのだ。

上達してしまった人へ

ある程度ゲームに慣れてきたら、初期設定画面で、「INIT」を選択してみよう。難しさの選択ができるのだ。

この設定をせずにゲームを開始すると、自動的に初期部隊配置済にセットされている。初心者モードというわけだ。このモードは、初めから軍事予算と工業力があるうえ、ユニットが配置済みという親切さ。

そのモードに勝てるようになったら、次は初期軍事予算有モードで挑戦してみよう。ユニットは配置されていないものの、初めから軍資金と工業力はある程度用意されている。難易度的にやや難といったところだろう。

そして、このモードでも楽勝できるようになったら、最後の上級者用モードである。初期軍事予算無、ユニットは配置されておらず、そのうえ軍資金も工業力もない。かなり手慣れた人以外にはオススメできないモードだ。

最終的には、この上級者用モードで、全MAPクリアを目指したいね。

INIT。上級は初期配置なし、軍事予算、工業力も首都、都市、工場の分しかわからない。

完璧なユニットデータ

すべてのユニットには、細かなデータが設定されている。さらに特筆すべきことは、このデータが最新のものを基に設定されていることだ。これだけでもシミュレーションマニアにはたまらないはず。

ユニットの長所や短所をどれだけ知っているかによって、戦闘の情況も変わってくる。自軍のユニットはもちろん、敵のユニットもできれば知っておきたい。

そこでゲームに登場する120以上のユニットを、すべて紹介しよう（P102・103）。ちなみにユニットには12種類の生産タイプがあり、それぞれが実際にある国などをもとに、データが組まれている。ユニットの生産は、自分の生産タイプ内のユニットしか生産できないので注意すること。

MAPが凄い！

ゲーム中の戦場となるMAPが、なんと全部で35種類もある（P104〜112）。それぞれに特徴があり、いろいろな情況で戦闘できるのだ。

パソコン版には、マップエディタがあり、自分で自由にMAPやユニットを作ることができたが、このメガドライブ版には残念ながらその機能はない。つまり拡張することができないというわけだ。

35種類というMAPの数は、一見多いような気もするが、結局のところちょうどよい数なのだろう。

そう簡単にはクリアできないことはかんたんだ。末長く遊べることを喜ぼう。

まずはマップのロードから。カーソルを下に動かすと、35種類のマップが出てくる。

全12種類生産タイプ別ユニットデータ

ISRAEL

イスラエル。ちょっとピンとこないかもしれないが、イスラエル空軍といえば、クフィルという戦闘機で有名である。その他のユニットは、やや旧式の感があり、ちょっと強いとはいえないかも。

●陸上ユニット

450$:150 M60A3 P	350$:100 センチュリオンI P	600$:200 メルカバ2 P
400$:150 M48チャパラル R	300$:150 M163バルカン R	500$:150 M548 ホーク R
200$:100 M-113 M	500$:150 M109A3 U	750$:200 M110A2 U

150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T
100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	3500$:400 F-15イーグル F	2500$:400 F-16C F
2000$:300 クフィルC7 F	1200$:200 A-4M A	600$:150 AH-1Sコブラ H
200$:150 UH-1イロコイ H	3600$:240 ホキュウキ C	1200$:240 ユソウキ C

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

FRANCE

フランスだ。AMXシリーズの装甲車は世界でも有名だ。あとはミラージュシリーズの活躍にかかっているのではないだろうか。この戦闘機はヨーロッパのF-15といわれるくらいの高性能だぞ。

●陸上ユニット

500$:150 AMX-30B2 P	350$:150 AMX13DCA R	350$:100 クロタール R
450$:150 ローランド2 R	200$:150 AMX-10RC S	200$:150 AMX-13/M S
300$:100 AMX-10P M	500$:150 AU-F1 U	400$:100 ダイクウミサイル Q

150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T
100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E

●艦船ユニット

1800$:300 ミラージュF1C F	1600$:200 ミラージュ 3 F	2500$:400 ミラージュ2000 F
1800$:300 A-7Eコルセア A	1500$:200 S.エタンダール A	1600$:300 ジャギュア A
600$:150 SA341ガゼル H	300$:200 シュペルピューマ H	1200$:240 ユソウキ C

●航空ユニット

6400$:880 ヘリクウボ D	4800$:540 ジュンヨウカン D	3200$:360 クチクカン D
1500$:200 ヨウリクカン D		

USA

アメリカである。全生産パターン中、もっとも整った組み合わせ。とくに航空ユニットがすごい。航空ユニットのみに関してなら、一番すばらしいパターンだろう。艦船ユニットも、4種類しっかり作れるので、安心だ。

●陸上ユニット

650$:200 M1A1 P	450$:150 M60A3 P	250$:100 M42 ダスター R
400$:150 M48チャパラル R	300$:150 M163バルカン R	500$:150 M548 ホーク R
300$:100 M901 TOW S	450$:150 ブラッドレー M	200$:100 M-113 M

300$:100 LVTP-7A1 M	500$:150 M109A3 U	750$:200 M110A2 U
600$:150 MLRS U	150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T
400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I
2000$:300 テツドウ E		

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	4000$:350 F-14A F	3500$:400 F-15イーグル F
2500$:400 F-16C F	1800$:300 ハリアー2 V	1200$:200 A-4M A
1500$:250 A-6E A	1800$:300 A-7Eコルセア A	1800$:350 A-10A A

2500$:400 F/A-18A A	3000$:300 F-111E A	600$:150 AH-1Sコブラ H
800$:250 AH64アパッチ H	200$:150 UH-1イロコイ H	600$:200 UH-60A H
800$:300 CH47チヌーク H	6000$:600 B-1B B	3600$:420 B-52H B
3600$:240 ホキュウキ C	1200$:240 ユソウキ C	

●航空ユニット

6400$:880 ヘリクウボ D	4800$:540 ジュンヨウカン D	3200$:360 クチクカン D
1500$:200 ヨウリクカン D		

JAPAN

われらが日本だ。地上ユニットに自国開発の兵器が多いのに対し、航空ユニットはほとんどアメリカ製である。しかし三菱F-1という戦闘機はアメリカでも注目されている、ちょっとした傑作機。

●陸上ユニット

450$:100 61シキ P	600$:150 74シキ P	250$:100 M42 ダスター R
450$:150 81シキ SAM R	450$:200 87シキ AAG R	250$:100 60シキ106M S
350$:100 73シキIFV M	750$:200 M110A2 U	500$:150 75シキ155M U

400$:100 75シキ130M U	400$:100 ダイクウミサイル Q	150$:100 ホキュウブタイ T
100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I
200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E	

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	3500$:400 F-15イーグル F	1600$:250 ミツビシF-1 A
600$:150 AH-1Sコブラ H	200$:150 UH-1イロコイ H	800$:300 CH47チヌーク H
1200$:240 ユソウキ C		

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

W. GERMAN

西ドイツ。これだけ聞いて、地上ユニットの充実さがわかるようになれば通だ。昔から戦車にかけては右にでるものはいないくらいだ。その伝統は、今も受け継がれているが、艦船ユニットはすごく弱い。

●陸上ユニット

500$:150 チーフテンMK5 P	700$:200 チャレンジャー P	400$:150 RCM748 R
250$:100 スコーピオン S	300$:150 MCV-80 M	500$:150 M109A3 U
750$:200 M110A2 U	400$:100 ダイクウミサイル Q	150$:100 ホキュウブタイ T

750$:200 M110A2 U	400$:100 ダイクウミサイル Q	150$:100 ホキュウブタイ T
100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	2200$:350 トーネードADV F	1800$:300 ハリアー2 V
1600$:300 ジャギュア A	2000$:300 トーネードIDS A	800$:300 CH47チヌーク H
300$:200 WG13リンクス H	600$:150 SA341ガゼル H	3600$:240 ホキュウキ C
1200$:240 ユソウキ C		

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

BRITAIN

イギリス。その昔は空軍のパワーを、さらに昔は海軍の強さを誇っていたが、今はそれほどでもない。トーネードやジャギュアといった戦闘機の活躍が期待される。これといって特徴はない平均的なパターン。

●陸上ユニット

500$:150 チーフテンMK5 P	700$:200 チャレンジャー P	400$:150 RCM748 R
250$:100 スコーピオン S	300$:150 MCV-80 M	500$:150 M109A3 U
750$:200 M110A2 U	400$:100 ダイクウミサイル Q	150$:100 ホキュウブタイ T

100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I
200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E	

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	2200$:350 トーネードADV F	1800$:300 ハリアー2 V
1600$:300 ジャギュア A	2000$:300 トーネードIDS A	800$:300 CH47チヌーク H
300$:200 WG13リンクス H	600$:150 SA341ガゼル H	3600$:240 ホキュウキ C
1200$:240 ユソウキ C		

●航空ユニット

6400$:880 ヘリクウボ D	3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D

Unite Data

EAST

東側諸国。当然ながら、ソビエトの兵器がズラリと並んでいるわけだが、航空ユニットが少なすぎる。おまけに艦船も少ないのだ。このパターンで勝利を得るには、かなりの熟練を要するだろう。

●陸上ユニット

300$:100 T-54/55 P	400$:150 T-62 P	300$:100 ZSU23シルカ R
500$:100 SA6ゲインフル R	200$:100 63シキLT S	150$:100 PT-76 S
250$:150 BRDM-2 S	450$:100 2S1 U	400$:100 BM-21 U
250$:150 BRDM-2 S	450$:100 2S1 U	400$:100 BM-21 U
150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T
100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E

●艦船ユニット

1200$:200 MiG-21 F	1700$:250 MiG-23 F	2200$:300 MiG-25 F
1400$:250 Su-17 A	1600$:300 MiG-27 A	250$:150 Mi-8ヒップ H
1200$:240 ユソウキ C		

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

WARSZAWA

ワルシャワ条約機構。ほとんどの兵器が東側の兵器。ソビエトと同様か、それより1ランク下と思ってよい。艦船ユニットの不備をうまくカバーしないと、苦しい。

●陸上ユニット

300$:100 T-54/55 P	300$:100 ZSU23シルカ R	600$:150 SA4 ガネフ R
500$:100 SA6ゲインフル R	300$:100 SA8 ゲッコー R	150$:100 PT-76 S
250$:150 BRDM-2 S	450$:100 2S1 U	400$:100 BM-21 U
150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T
100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E
600$:200 T-72 P	250$:100 SA-9ガスキン R	250$:100 BMP-1 M

●艦船ユニット

1200$:200 MiG-21 F	1700$:250 MiG-23 F	1400$:250 Su-17 A
1800$:350 Su-25 A	1600$:300 MiG-27 A	700$:200 Mi24ハインド H
250$:150 Mi-8ヒップ H	1200$:240 ユソウキ C	

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

CHINA

中国。この国では、いろいろな兵器を開発、生産しているが、少々時代遅れなものが多い。しかし、安価でものが作れるので、質より量で攻める戦法が有効だろう。

●陸上ユニット

300$:100 T-54/55 P	250$:100 63シキ AAG R	200$:100 63シキLT S
150$:100 PT-76 S	200$:100 63シキIFV M	400$:100 54-1シキ U
700$:150 2S3 U	400$:100 BM-21 U	400$:100 タイクウミサイル R
150$:100 ホキュウブタイ T	100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T
100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E

●艦船ユニット

1500$:350 J8フィンバック F	1200$:200 MiG-21 F	1400$:250 Q-5ファンタン A
1200$:240 ユソウキ C		

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

NATO

北大西洋条約機構。ヨーロッパやアメリカの兵器がバランスよく混ざっていて、なかなか使いやすいパターン。航空ユニットに関しては言うことがないが、艦船ユニットがイマイチ。

●陸上ユニット

450$:150 M60A3 P	450$:150 レオパルド1A1 P	500$:150 AMX-30B2 P
350$:100 センチュリオンI P	250$:100 M42 ダスター R	400$:150 M48チャパラル R
300$:150 M163バルカン R	400$:150 ゲパルト R	350$:100 クロタール R
250$:100 スコーピオン S	200$:150 AMX-13/M S	200$:100 M-113 M
300$:100 LVTP-7A1 M	300$:100 AMX-10P M	500$:150 M109A3 U
500$:150 AU-F1 U	400$:100 タイクウミサイル R	150$:100 ホキュウブタイ T
100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I
200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E	

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	2500$:400 F-16C F	1800$:300 ミラージュF1C F
1600$:200 ミラージュ 3 F	1800$:300 ハリアー2 V	1200$:200 A-4M A
1800$:300 A-7Eコルセア A	2500$:400 F/A-18A A	1500$:200 F-104G A
1800$:300 A-7Eコルセア A	2500$:400 F/A-18A A	1500$:200 F-104G A
1500$:200 S.エタンダール A	2000$:300 トーネードIDS A	200$:150 UH-1イロコイ H

●航空ユニット

3200$:360 クチクカン D	1500$:200 ヨウリクカン D	

USSR

ソビエト。アメリカに非常に近いパターンになっている。全体的にはアメリカよりやや下だが、一部飛び抜けた性能の兵器もあるので、そのすばらしい素材をどう使いこなすかが勝負のポイント。

●陸上ユニット

400$:150 T-62 P	500$:200 T-64B P	600$:250 T-80 P
300$:100 ZSU23シルカ R	600$:150 SA4 ガネフ R	500$:100 SA6ゲインフル R
300$:100 SA8 ゲッコー R	350$:150 SA13ゴーフル R	150$:100 PT-76 S
250$:150 BRDM-2 S	300$:150 BMP-2 M	450$:100 2S1 U
700$:150 2S3 U	400$:100 BM-21 U	150$:100 ホキュウブタイ T
100$:100 ユソウトラック T	400$:150 コウサクブタイ T	100$: 50 ホヘイブタイ I
200$: 50 セントウコウヘイ I	2000$:300 テツドウ E	

●艦船ユニット

1200$:200 MiG-21 F	1700$:250 MiG-23 F	2200$:300 MiG-25 F
2500$:350 MiG-29 F	3000$:400 MiG-31 F	1400$:200 フォージャー V
1400$:250 Su-17 A	2500$:300 Su-24 A	1800$:350 Su-25 A
1600$:300 MiG-27 A	700$:200 Mi24ハインド H	250$:150 Mi-8ヒップ H
3000$:480 バックファイア B	3600$:240 ホキュウキ C	1200$:240 ユソウキ C

●航空ユニット

6400$:880 ヘリクウボ D	4800$:540 ジュンヨウカン D	3200$:360 クチクカン D
1500$:200 ヨウリクカン D		

BIGINNER

初心者用。無駄な似たようなユニットがないので、ヘンに悩んだりしなくてすむという、初心者にはうれしいパターン。

●陸上ユニット

650$:200 M1A1 P	400$:150 M48チャパラル R	300$:150 M163バルカン R
300$:100 M901 TOW S	450$:150 ブラッドレー M	150$:100 ホキュウブタイ T
100$:100 ユソウトラック T	100$: 50 ホヘイブタイ I	200$: 50 セントウコウヘイ I

●艦船ユニット

1800$:300 F-4ファントム F	2500$:400 F-16C F	1800$:300 ハリアー2 V
1800$:300 A-7Eコルセア A	1800$:350 A-10A A	600$:150 AH-1Sコブラ H
200$:150 UH-1イロコイ H		

各国の特徴がよくわかるユニットデータ。ファントムやミグ、コブラの個別の詳しいデータは、ユニット別の基本性能表を見てくれ！

MAPが凄(すご)い!

初心者用のマップから始まって、第三次世界大戦を想定したもの、日本本土を舞台にしたもの、さらにセガ独自のオリジナルマップまで入った35種類のマップを、ここに全紹介しよう。マップの特徴をつかんだ戦略法もあわせて読んでくれ!

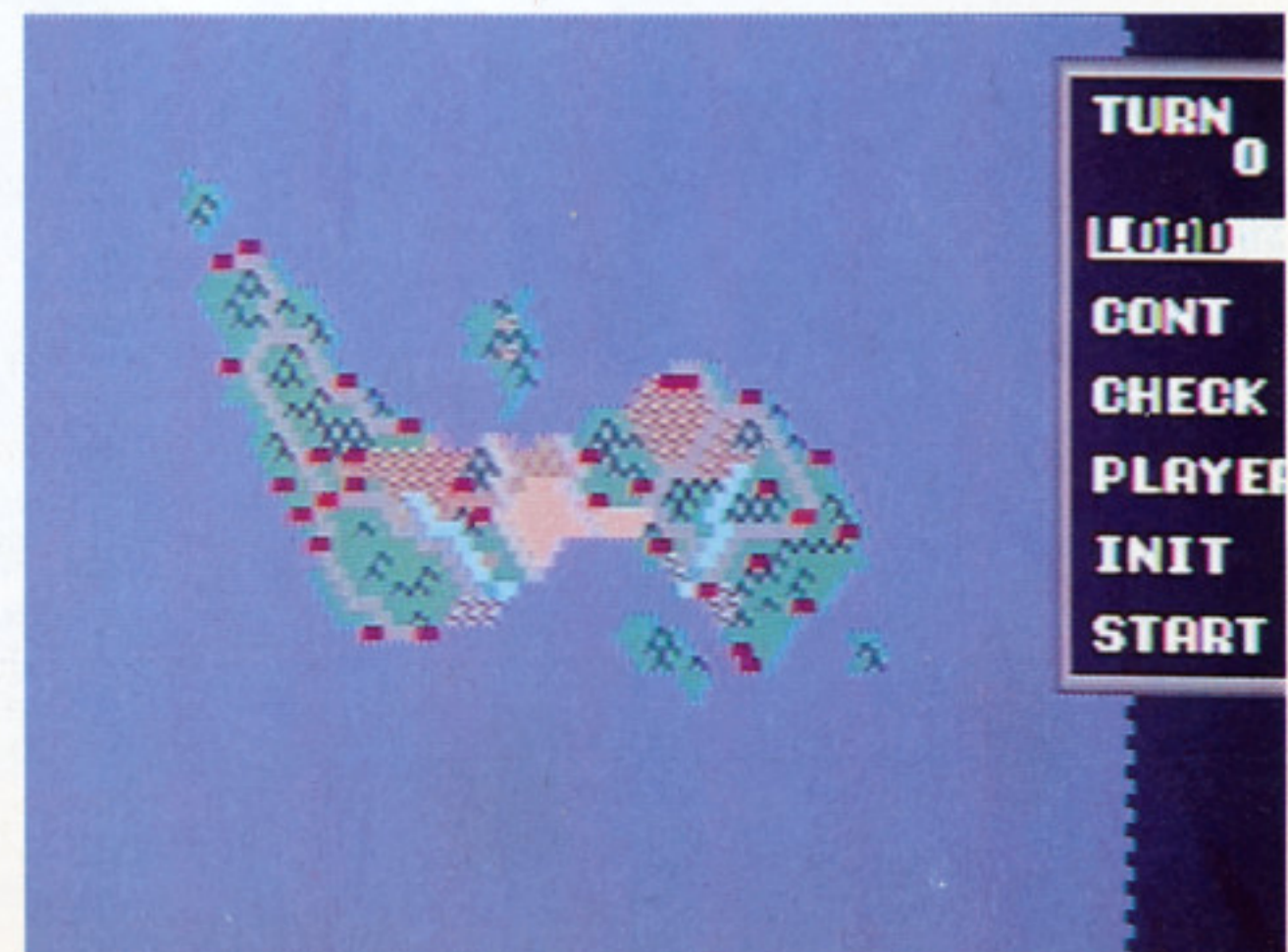
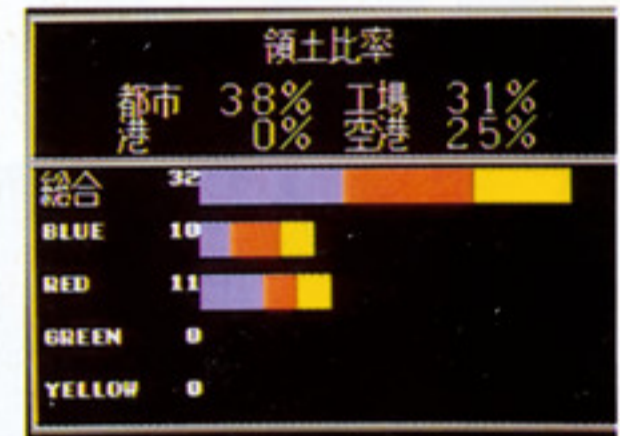
Island Campaign

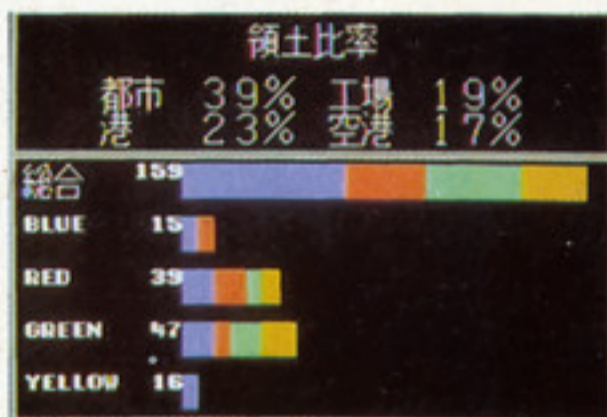
すべての大戦略シリーズに、このマップは入っている。通になると、このマップでプレイして、機種ごとの強さを調べるんだそうだ。このマップも2ヵ国しか登場しない。初期値は青のほうが、やや有利になっている。周りを囲む海がくせもので、これをどう攻略するかが大きなポイントになるだろう。

First Map

最初のマップだけあって、都市の数も少なく、とてもわかりやすいマップになっているようだ。初期状態も赤、青とも同じような感じなので、どちらを選んでもかまわない。2ヵ国しか登場しないので、ルールを覚える意味でも、初めは必ずこのマップで遊んでみてほしい。ちなみに港はひとつもない。

New Zealand Wars

ニュージーランド島をかたどったマップ。これも2ヵ国しか登場しない。まだまだ練習を積め、という教訓である。さて初期状態は青の軍資金と工業力が、赤のそれよりやや上回っているといった程度。あまり気にするほどは変わっていない。島の中央部での飛行場争いが戦局を左右する。

The Far East

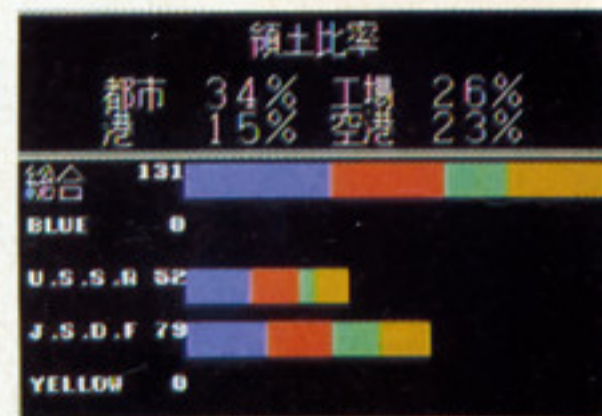
日本海を中心とした、さまざまな国同士の戦いだ。ここにきて、やっと4ヵ国が登場する。今までの難しさなんて目じゃないほどの難易度だぞ。このマップでも重要ポイントは、いうまでもなく、艦船ユニットと航空ユニットのコンビネーションだろう。赤と緑がややデータ的に有利。

Picture Frame

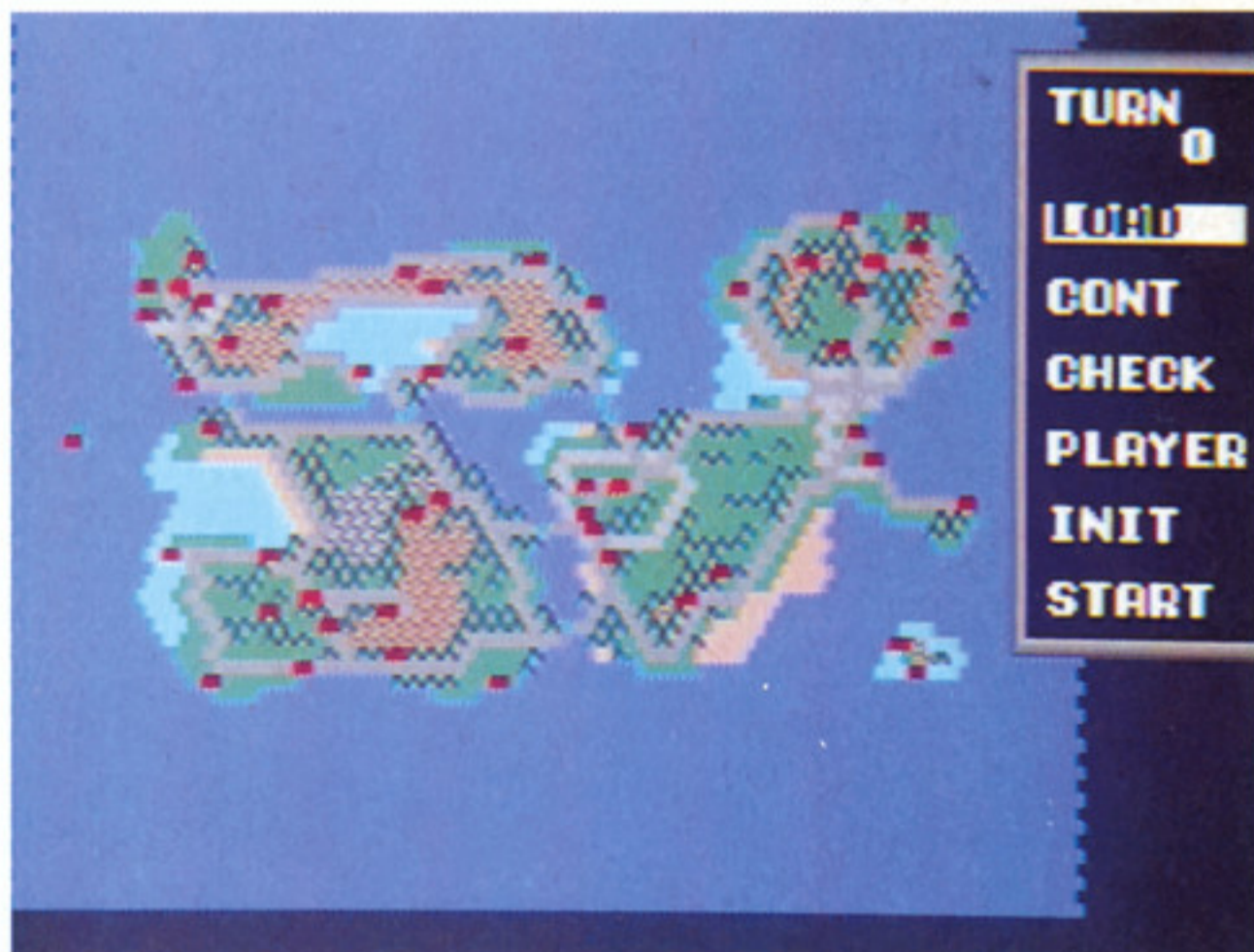
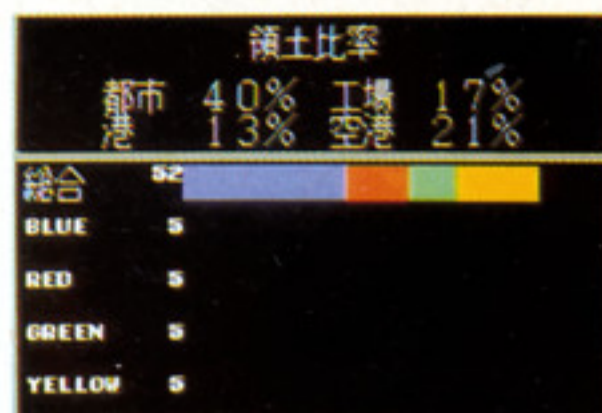
ここにきて、やっと3ヵ国参加しているマップの登場だ。ここから本当の大戦略の面白さがわかってくるだろう。データ的にはどの国も似たようなものだが、注意しなければならないことは、建物が首都と都市の2種類しかないことだ。地上ユニット同士のぶつかり合いになるのは当然。自走砲と重戦車が鍵を握っているマップ。

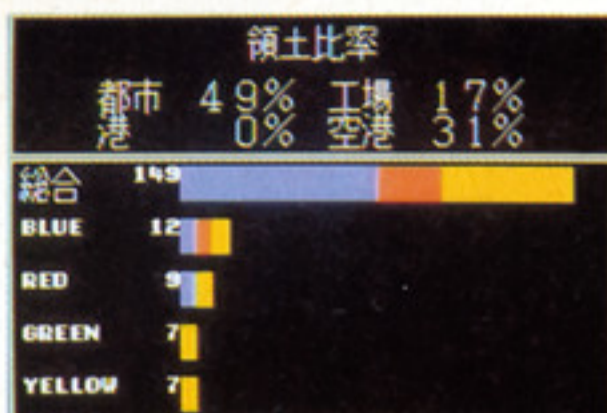
The Day After Mk

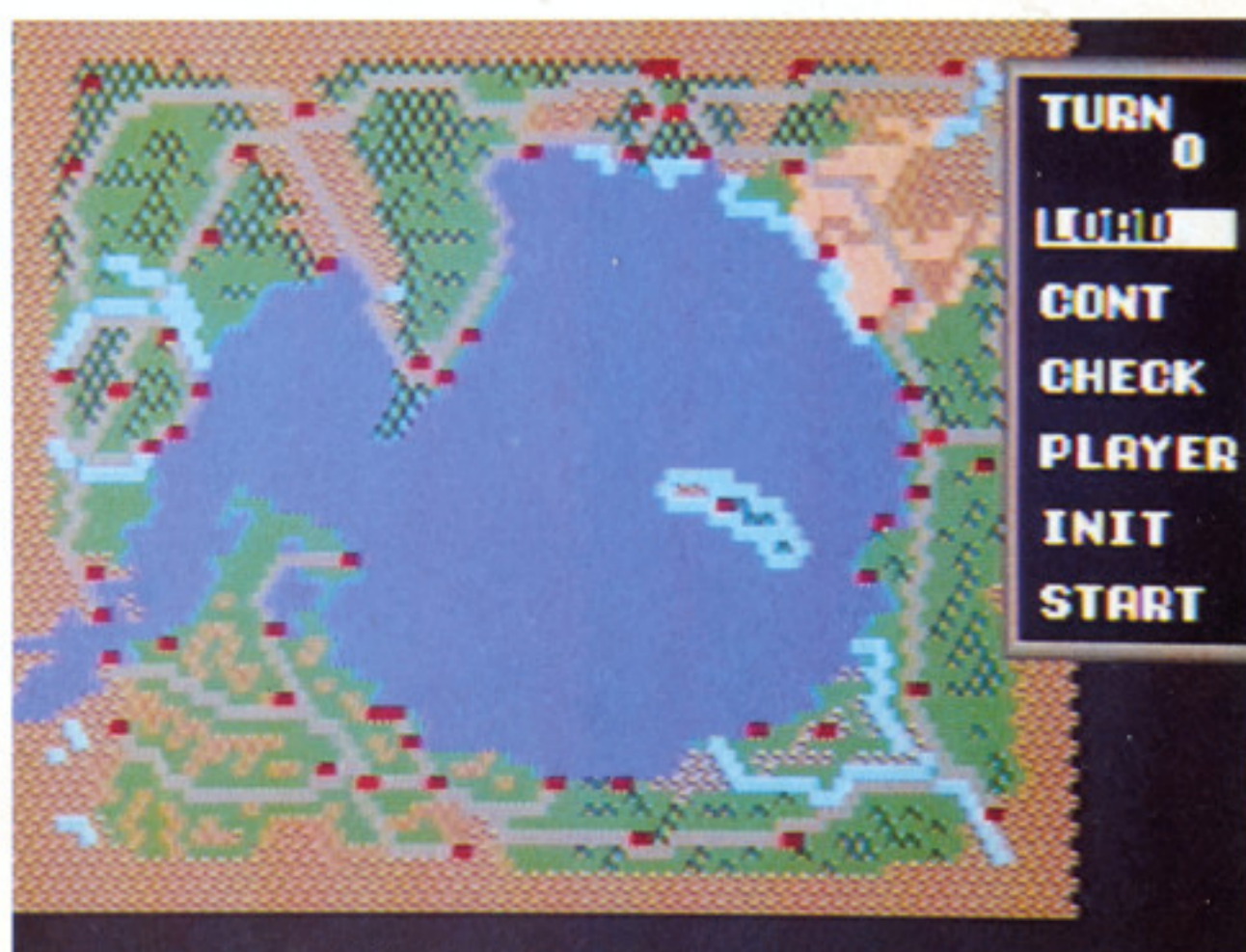
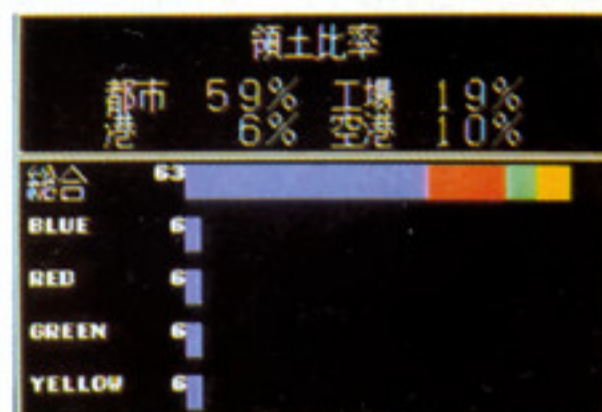
第三次世界大戦といった感じの、スケールの大きなマップ。青以外の国は、どこもほとんど自国の都市を持っていない。とりあえず青を選んで遊んでみるのがいいだろう。まず制空権の確保というのが作戦の定石だが、このマップはそれを身をもって教えてくれる、ありがたいヤツだ。

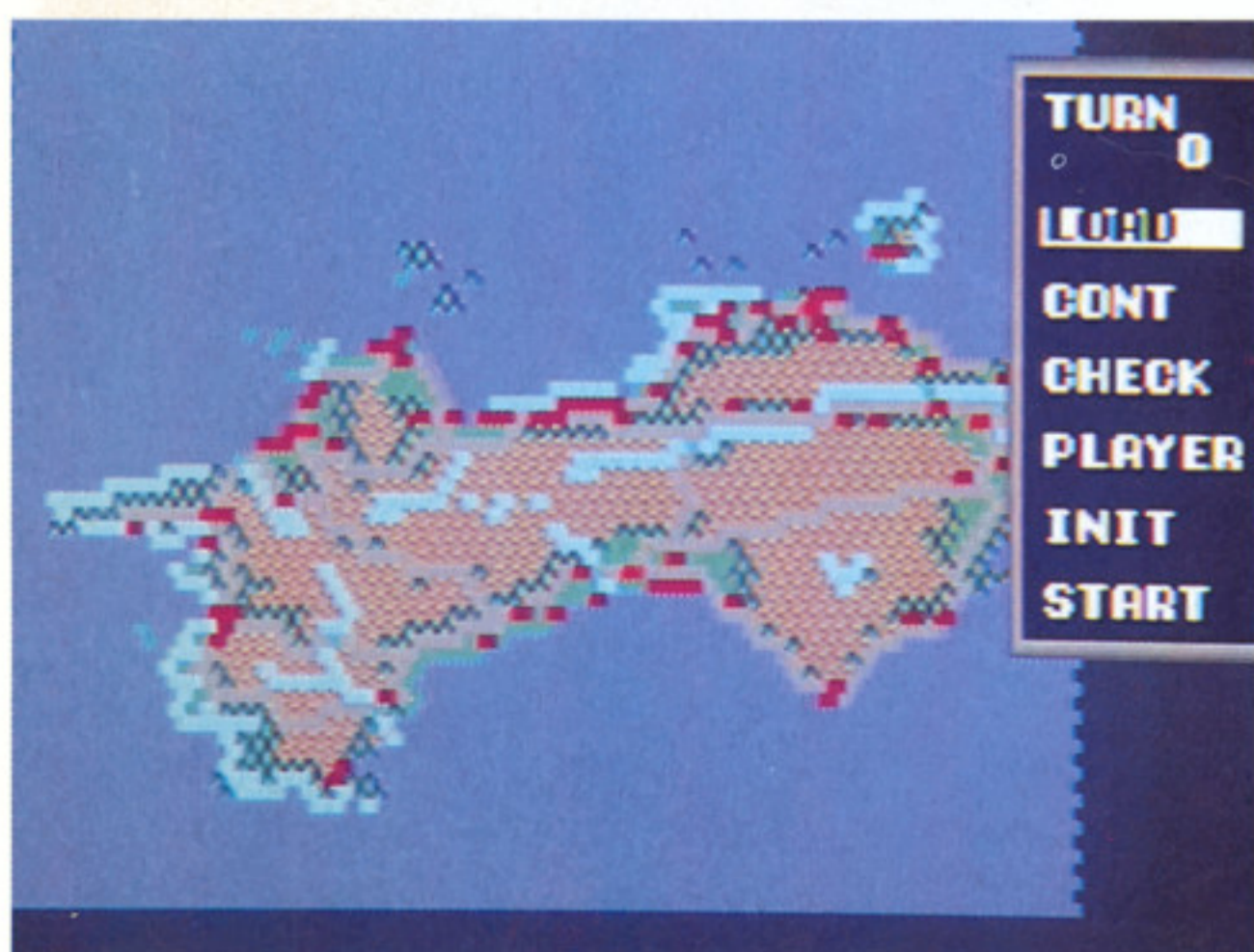
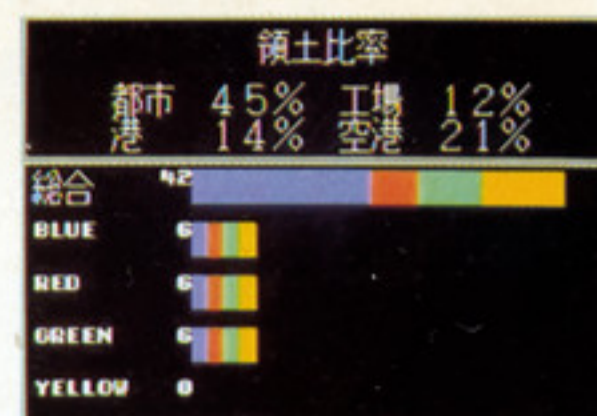
Red Bear

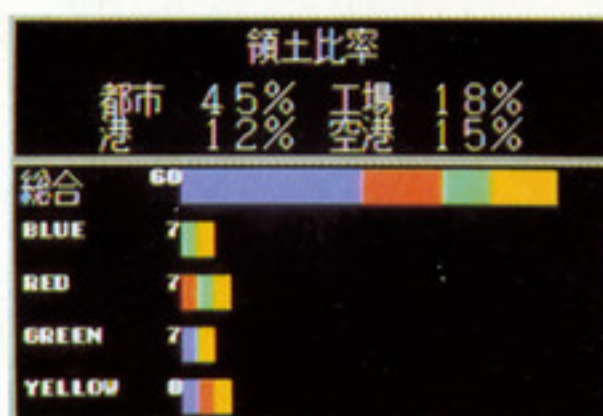
北海道付近を描いたマップ。ここは2ヵ国しか参加していない。もしもソ連が北海道を攻めて来たらこんな感じになるのだろうか? 領土比率の点で、日本がはるかに上回っているが、ソ連側が先に攻めてくることを忘れてはいけない。しかもソ連は建物が密集しているので、占領が難しいだろう。

Planet Palma

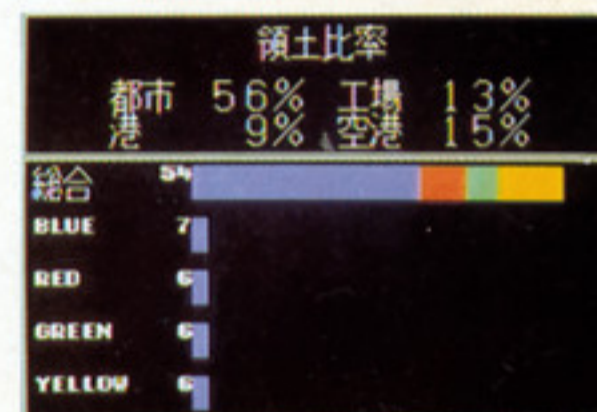
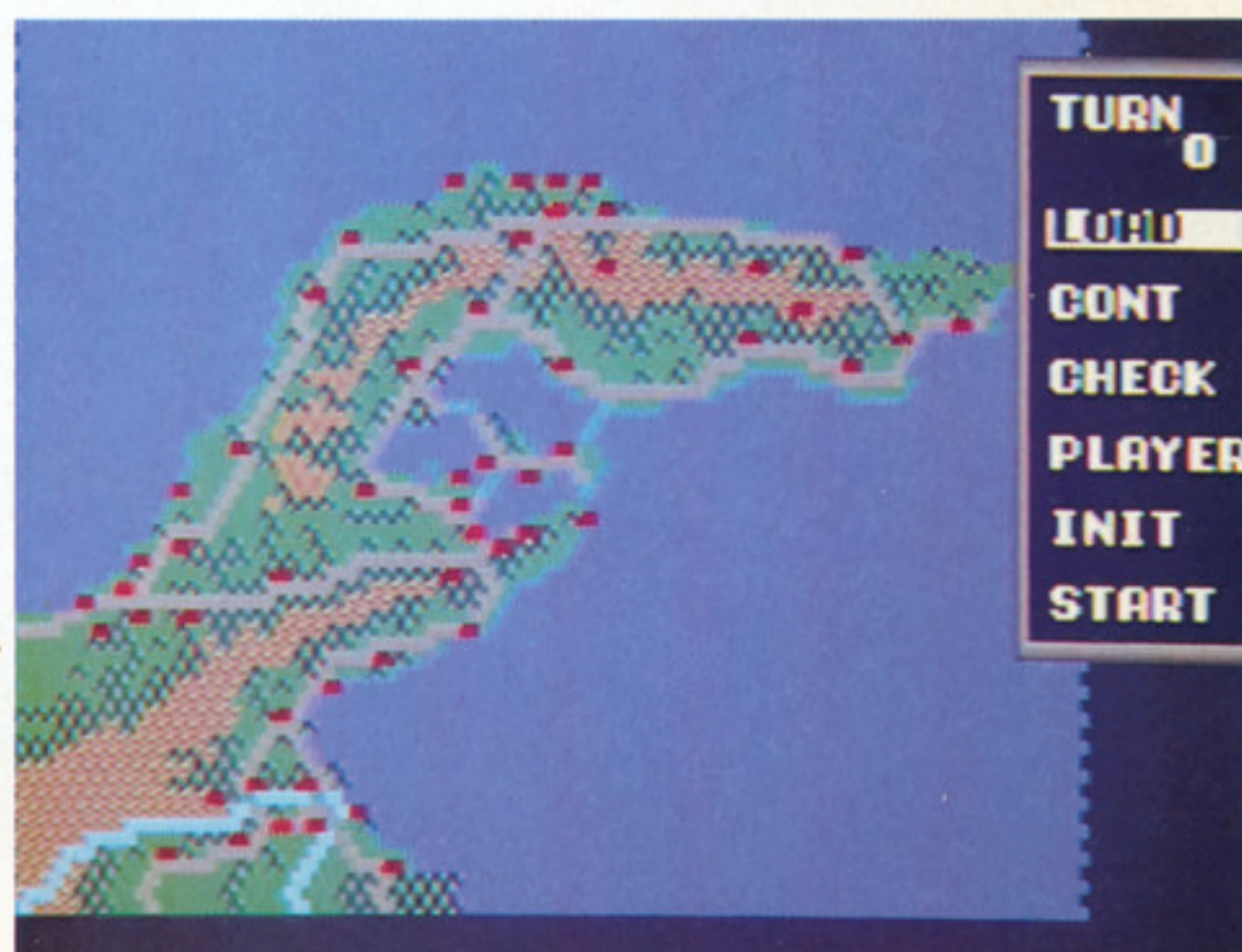
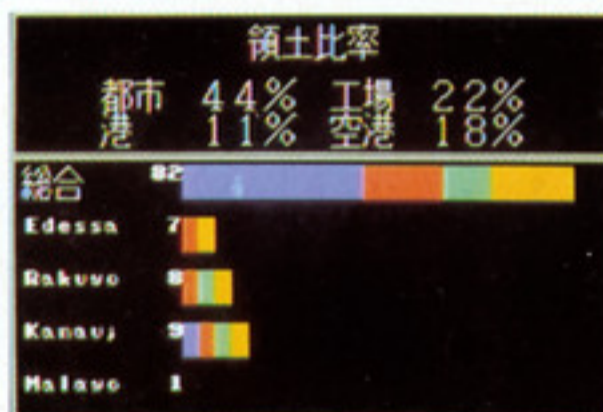
この名前を聞いてピンときた人はまさにセガファンだろう。あの名作ロールプレイングゲーム『ファンタシースター』に登場するパルマ星のマップがこれなのだ。4ヵ国参加のマップだが、どこも同じようなデータなので、気にせずに『ファンタシースター』でも思いだしながら遊んでみよう。

Ultimap

すべてのロールプレイングゲームの基本になっているといわれる、アメリカの傑作『ウルティマ』のマップも、このとおり大戦略の戦場と化してしまったのだ。森林地帯的な印象のこのマップ、やはり地上ユニットに勝敗はゆだねられている。道路がないので、移動スピードは自然と遅くなってしまう。

Another South

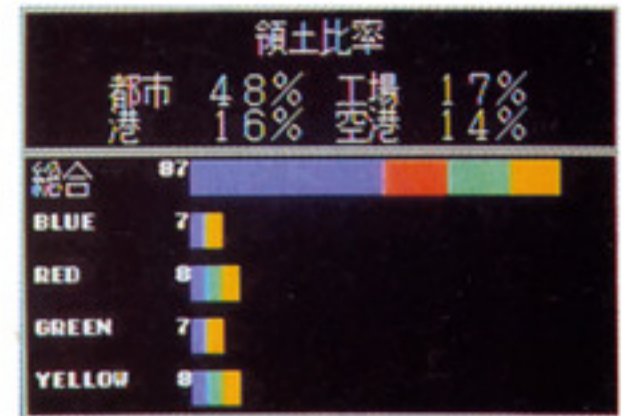
まんなかにポッカリ空いている海の使いかたがポイント。空港の確保のためには多少の被害は覚悟すること。4ヵ国登場のマップだ。まず、第一目標になる国を決めてから行動したほうが、あとあと迷わずにすむだろう。初期状態では、赤の軍資金が群を抜いてトップなほか、あまりかわらない。

Shikoku Wars

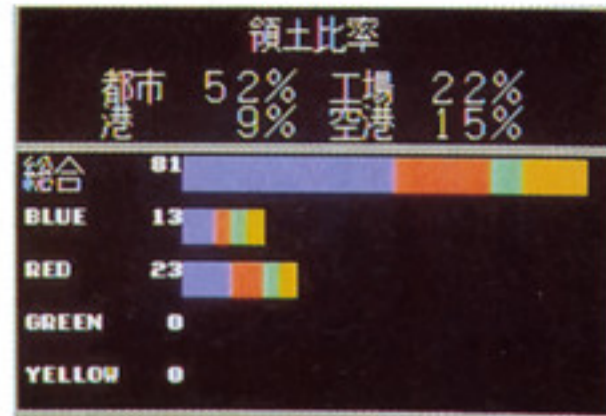
四国での戦闘を仮想したマップ。やはり島ということで、まわりの海をどう攻略するかが、大きなポイントだろう。登場する4ヵ国中、もっとも軍資金のある青が、かなり有利に戦えるハズ。このへんまでプレイすれば、そろそろ4ヵ国での戦闘にも、慣れて来たころだろう。

Sado Island Wars

大胆にも佐渡ケ島を戦場にしてしまったというマップ。非常にせまい島だが、そのなかでなんと3つもの国が領地争いをしているというのがとんでもない。まずは空港を確保して、爆撃機などでドカンとハデに攻めてみる、というのもいいのではないだろうか？ いろいろな攻め方を考えてみよう。

Neo Tokyo 2101

近未来の東京ということだろう。この名前を聞くと、つい大友先生の漫画『AKIRA』を思い出してしまうのは私だけではないハズ。中央の埋め立て地帯に首都をもつ青が、一番の苦戦をしいられる。なにしろまわりの国々を、すべて敵にまわしてしまうようなものだから。青だけはやめよう。

Dragon Wars

まるで凶悪なドラゴンの首のように見えるところから、この名前がついたのだろう。どの都市も、みんな海岸沿いにある。数少ない港をさっさと確保するのが妥当だろう。初期データは、どの国も同じようなデータである。とにかくポイントは港だろう。

Silk Road

シルクロードを中心にした、アジアでくりひろげられる戦いを仮想してみた。登場する4つの国のうちのひとつだけは、極端に初期データが悪い。この国を担当することは、できるだけさけたい。やや古い兵器が活躍するんじゃないかとも思われる、砂漠や荒れ地中心のマップである。

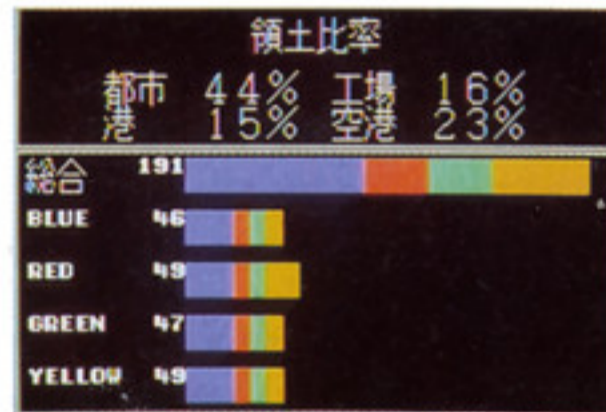
Operation Arrow

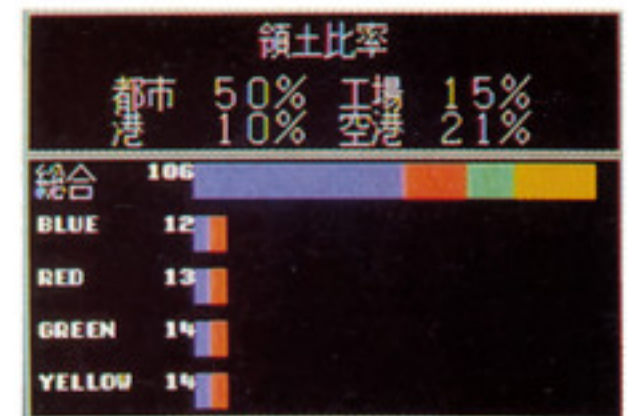
中央部のいりくんだ地形がくせものの。中央付近の空港を制するものが、このマップを制する、といっても、決して過言ではないだろう。初期データはどこの国も似たようなものなので、あとは首都の場所が戦闘に適した国を選びたいところだろう。

Banana Republic

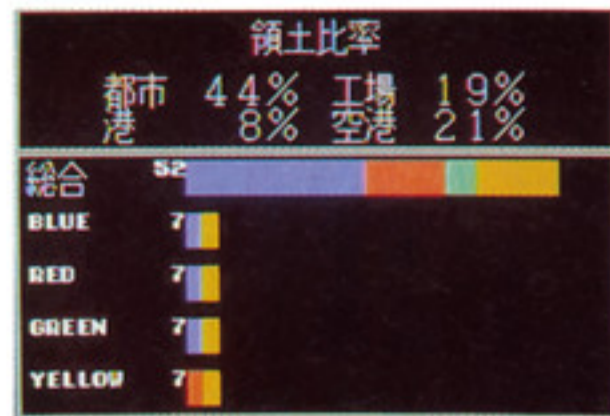
おもいっきり湾曲している島。バナナを連想させることから、この名前がきているのだろう。中央付近にあるふたつの島を、ぜひともおさえておきたいところだ。なにしろ陸をつたって移動するのは、かなりの遠回りになりかねない。ここはギューンと飛行機でひとっとびしたいものだ。

Setonaikai Wars

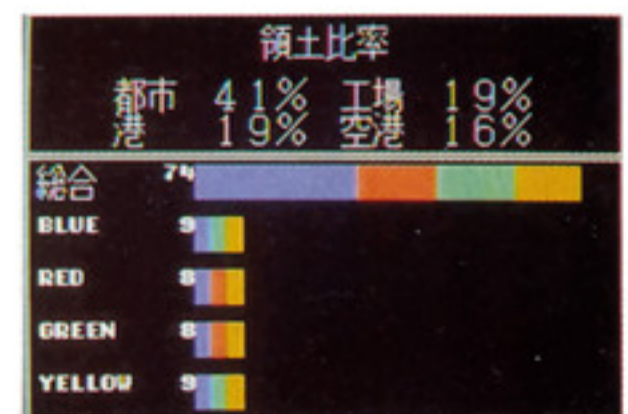
読んで字のごとく。瀬戸内海を舞台に戦闘をくりひろげてしまおうというのが、このマップだ。この場合、各プレイヤーは国というより、都市を指揮するという感じになるだろう。四国、大阪、広島、そして福岡の4大都市の戦いなのである。データでは大阪がちょっとだけ有利だ。

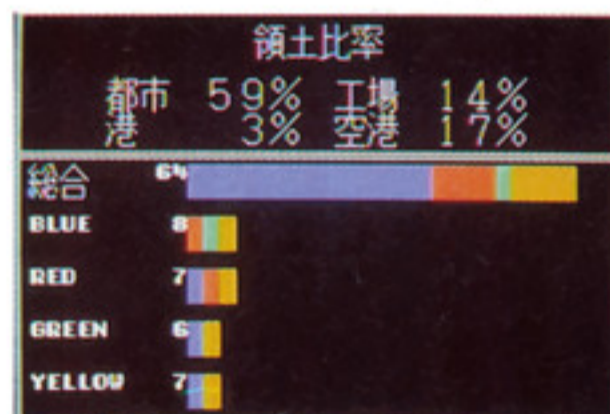
Battle of 5Lakes

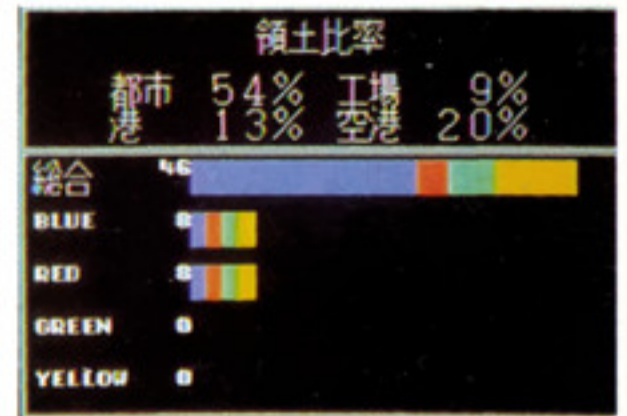
5つの湖での戦いだ。しかし湖が5つあるとはいっても、それを仕切っているものは橋なので、艦船ユニットにとっては、ひとつの湖となんら変わらないのである。湖の中を進む戦艦の姿なんて、実際にはめったにお目にかかれないだろうが、ゲーム中ならそれも可能ということだ。

faily dust

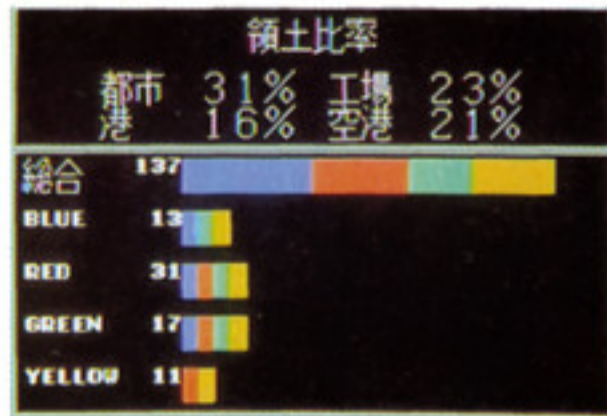
よくわからない形をした島が、中央にひとつある。そのまわりの海がポイントだろう。領地比率はどの国も同じだけど、軍資金は黄色がめちゃくちゃ多い。かといって黄色が絶対に有利かというと、そうでもない。まわりの地形や敵との距離なども考えると、どこの国が有利か、考えてみよう。

Lake BIWA Wars

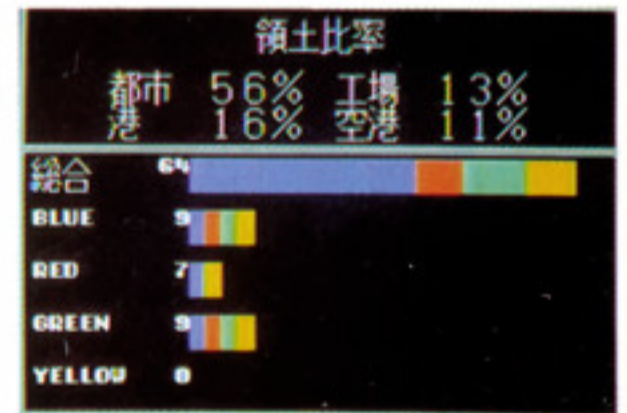
この琵琶湖こそ、日本でいちばん大きな湖である。ここもまた、戦場となってしまう。当然水中には地上ユニットでは入れないので、艦船ユニットや航空ユニットが活躍することになる。港や空港の確保が、大切な要素になることは、まず間違いないだろう。何本か流れている川もクセモノ。

Phantasy Star 2

大人気ロールプレイングゲームである『ファンタシースターII』のマップ上で大戦略ができてしまうなんて、これほどの贅沢はないだろう。まさにセガファンのために作られたマップといえる。すでに『ファンタシースターII』をプレイ済みのキミなら、もうマップは完璧に暗記してるよね？

Tokyo Univ. Wars

みんな知ってる東大で、もし戦闘が繰り広げられたら、やっぱりこんな感じになるのだろうか。今までのマップと異なり、きちんと区画整理された道路が配置されている。戦車などの地上ユニットの使い方が、戦局を大きく左右するという、非常にオーソドックスな展開になるだろう。

SEGA LAND

これはさすがにビックリ。島の形が"SEGA"の文字になっている。しかし実際に戦ってみるとわかるだろうが、あまり面白い展開は期待できない。ひとつひとつの島が狭すぎて、あまり自由な動きがとれないのだ。まあ、冗談のつもりで遊んでみるのも、たまにはいいんじゃないかな?

LADIA

小さな島が、ところ狭しと、ぎゅうぎゅうに詰め込まれているのがこのマップ。地上ユニットの場合となりの島へ行くときも、わざわざ航空ユニットなどに輸送してもらわなければならない。このような、島への上陸作戦が何回も展開するマップでは、揚陸艦のひとり舞台になるだろう。

3 Islands

北海道、四国、九州の、3つの島がひとつにくっついているという、とんでもない仮想マップ。当然周りはすべて海なので、艦船ユニットのことも、考えておきたいところだ。比較的狭いマップなので、地上ユニットが主力になる可能性も十分に考えられる。まず目標を定めること。

FUKUOKA City

九州の福岡市近辺での戦闘を仮想したマップである。ちなみにこの福岡という場所は、大戦略シリーズの生みの親、システムソフトがある場所だ。そんなわけなので、ありがたみをかみしめながら、遊んでみよう。5本の川がじゃまなので、なんとかしてみてくれ。

EURASIAN War

ユーラシア大陸全土を戦場にしてしまうという、とてもスケールのでかいマップ。適当に森林などもあるので、地上ユニットが活躍するにはもってこいだろう。ただ、中央付近には建物がないので、補給部隊も忘れずに連れていかないと、いたいめにあうぞ。

領土比率
都市 43% 工場 22%
港 16% 空港 17%
総合
BLUE 56
RED 37
GREEN 39
YELLOW 39

Green Island

ふたつの大きな島同士では、まったく接点がない。よって地上ユニットは、自分の力だけでは、もうひとつの島に移動できないわけだ。このように、島と島の間が、比較的狭い場所では、自走砲の使いかたによって、かなり展開が有利になることもある。海岸沿いに自走砲を配置するとよい。

Warning War

大きな湾内に、ぽっかりうかんだ大きな島がポイントになる。外側から、地上ユニットで攻めていくのもよいが、それだと途中の川がじゃまになる。まず中央の島を、ある程度の被害を覚悟して奪ってしまえば、航空ユニットの自由度が高くなるので有利になれるだろう。

Alliance Strategy

大きな湖が3つ、隣接して配置されたマップ。建物の位置が、すでに道のように、敵の首都まで続いているので、建物を近場から順に占領し、敵地に潜入する、といった感じに、戦闘は展開していく。中央部での激しい戦闘が、予想できるだろう。なんとしても勝ち取りたいところだ。

MAP

Wild Dog

まるでどこかのロールプレイングゲームのような、森林地帯メインのマップ。川の何ヶ所かに橋がかかっているが、エキスパートにもなると、これを見ただけで、この橋を壊したり直したりする姿が目に浮かぶだろう。建物も比較的分散しているし、敵味方とも、戦いやすいマップといえるだろう。

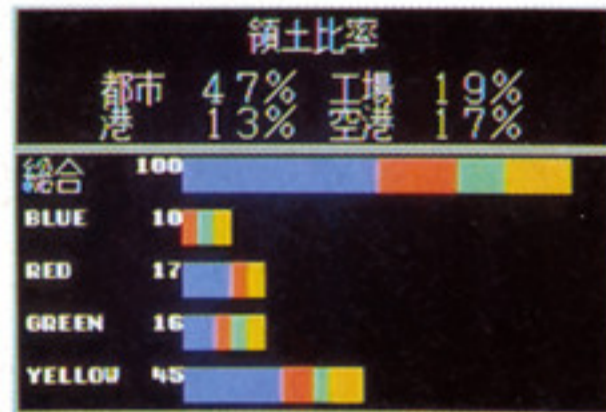
Yom Kippur War

地の果てまで続いているのでは、と思えるほど、あたり一面砂漠。まさにミドルイーストなかんじがよい。このように、建物が分散しているマップでは、ハリアー2などのV／S TOL機と補給車のコンビネーションプレイがもっとも有効である。

Over Plus

長かった大戦略人生にも、やっと終わりが見えたというかんじで迎えるのが、最終のこのマップ。建物のほぼすべてが、海岸沿いに設置されている。艦船ユニットと航空ユニットをうまく使い、なんとか乗り切れ。ここまで順番にマップをクリアしてきたキミなら、きっとなんとかなるはずだ。

Japan NvsS

日本全土を巻き込んでのマップ。全体的には狭いという印象を受けるが、そのわりに多い建物が、なんとなく日本っぽい。思い切って飛行機をびゅんびゅん飛ばしたいが、空港を確保するという目的も忘れてはならない。キミの住んでいる地域付近の首都を担当してみるのもいいかもね。

RPGを作るか、RPGを読むか!?
好評発売中!!
RPG設定資料
魔法王国シムルグント
MAGIC KINGDOM SIMULGNT
RPG設定資料
魔法王国シムルグント
著●堀蔵人
RPGは好きだけど、どうやってシナリオを作ったらよいかわからない、
もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、
『ムーンダンサー』の著者・堀蔵人さんが魔法王国シムルグントを舞台に、
神話・歴史・地形・生活慣習などの世界設定と、キャラクター・職業・武器・
防具などの部分設定をし、RPG作りの素材を提供したのが本書です。
本書の設定を使ってキミのRPGワールドをさらに膨らませてください。
また、設定資料というのがよくわからないという人は、
巻末のシナリオ「サクノスの剣」から読みはじめると、
この"魔法王国シムルグント"の世界がさらに深く味わえるはずです。
●B5判・本文228ページ
●定価1860円(税込)
●㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
☎03-230-7670
本邦初のRPGコンストラクション・ブック登場!!

BEEP! メガドライブ
1989 JUNE
平成元年6月1日発行
発行人・孫正義
編集人・笹仁 幸男
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
営業03・230・7670 編集03・230・7688
定価480円
(本体466円)

雑誌17660―6 T4911766006488 Printed in Japan